INFAMOUS ZRECENZOWANY: SANDBOX ABSOLUTNY NA PS3!

新プラス

# GRY VIDEO I KONSOLE PLUS

CZERWIEC 2009 / 06/2009

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

PREMIERA
**DJ HERO**
PIERWSZE INFO – CZY POWTÓRZY SUKCES GUITAR HERO?

RAPORT
## ALIENS vs. PREDATOR
KULTOWI BOHATEROWIE W ZUPEŁNIE NOWEJ JATCE

RAPORT
## BLUR
BIZARRE CREATIONS WRZUCAJĄ SIÓDMY BIEG

NA WŁASNE OCZY
## EWOLUCJA CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2

RECENZJE
VIRTUA TENNIS 2009
UFC 2009 UNDISPUTED
GHOSTBUSTERS
TERMINATOR: SALVATION
DAMNATION
SACRED 2
BIONIC COMMANDO
VELVET ASSASSIN
i inne!

NA WŁASNE OCZY
## BIOSHOCK 2
MULTIPLAYER W RAPTURE: RAPORT PROSTO Z KANADY

2 x RAPORT
## PRE-E3
REPORTAŻE Z PREZENTACJI GIER ACTIVISION I ELECTRONIC ARTS

OSIEM STRON MEGARAPORTU

9 771505 820004 06
NR 123 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS: DEAD RISING 2: PIERWSZE KONKRETY / TRZECI ODDECH PSP – BĘDĄ NOWE GRY! RED DEAD REDEMPTION: NOWA GRA ROCKSTAR / EASY RIDER, CZYLI PO TO JEST NORMAL, ŻEBY NA NIM GRAĆ / KTO WYPINA TEGO WINA, CZYLI JAK WYDAWCY DOJĄ GRACZY I Inne!

16+
www.pegi.info

* Błędy. Powód, dla którego superbohaterowie noszą maski.

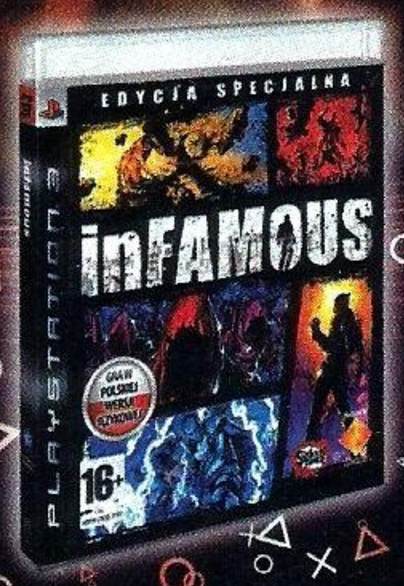
**BYCIE BOHATEREM TO WYBÓR**

Ściągnij darmowe demo z PlayStation Store.

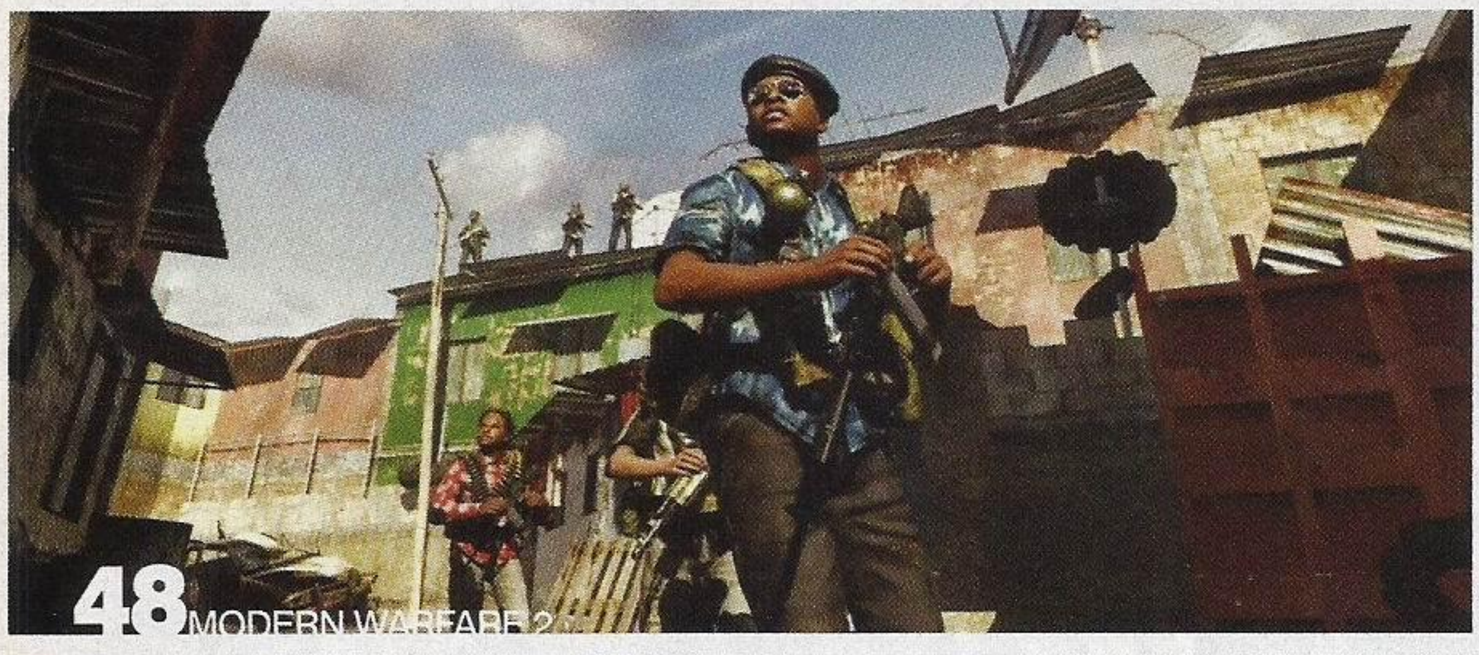
**GRA W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ**

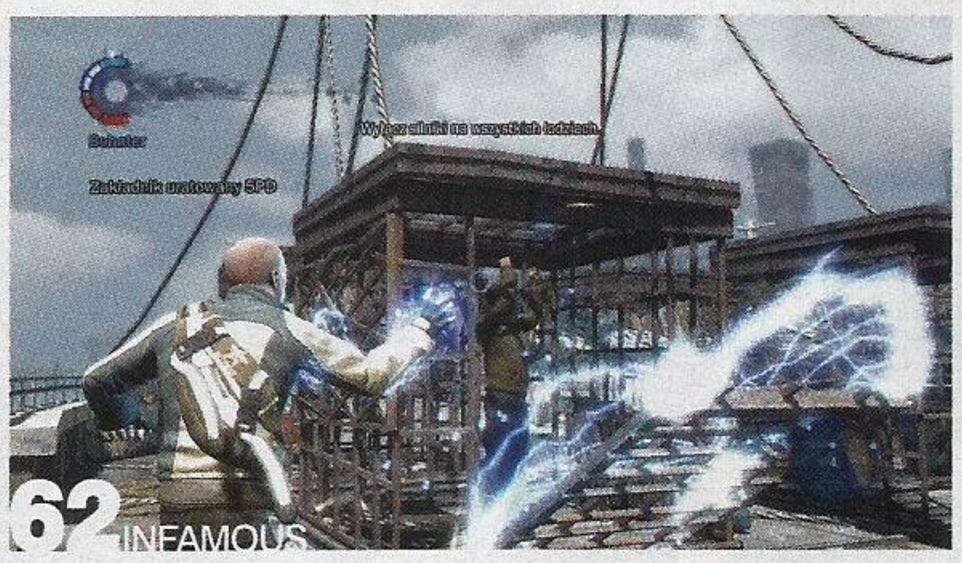
PLAYSTATION 3

MISTAKES
IT'S THE REASON
SOME SUPERHEROES
WEAR A MASK.*



# MENU // CZERWIEC 2009






## SPECJAŁ


**028> ACTIVISION PRE-E3**
Activision zaprosiło nas do Londynu, gdzie obejrzeliśmy na własne oczy propozycje firmy na ten sezon.

**032> ELECTRONIC ARTS PRE-E3**
Raport, dla odmiany, z Londynu, gdzie Electronic Arts zaprezentowało gry na sezon 2009/2010. Sporo wrażeń z pierwszej ręki.

**036> BIOSHOCK 2 MULTI**
zooltar raportuje z Montrealu, dokąd poleciał oglądać tryby multiplayer w sequelu BioShocka.

**040> EASY RIDER**
Czy dzisiejsi gracze najczęściej wybierają najniższy poziom trudności? Fax zagłebia się w zagadnienie.

**042> BLUR**
Bizarre Creations, po latach dłubania nad Project Gotham Racing, postanawiają zrzucić jarzmo.

**046> KTO WYPINA, TEGO WINA**
O tym, jak wydawcy gier trochę nas doją, pisze DrMax.

**048> MODERN WARFARE 2**
10 milionów sprzedanych egzemplarzy pierwszej części robi wrażenie. Naoczny raport z pokazu tylko u nas!

**056> ALIENS vs. PREDATOR**
Zaciekli wrogowie powrócą w nowej grze! Ślicznej, dodajmy.


## NEWSFLASH


**008> TRZECI ODDECH PSP**
Wydawało się, że handheld umiera. Nic bardziej mylnego.

**010> FIFA 10**
Pierwsze info i wrażenia z gry.

**012> RED DEAD REDEMPTION**
Rockstar tworzy GTA na Dzikim Zachodzie!

**014> KINGDOM UNDER FIRE II**
Tysiące orków i rycerzy na polu bitwy. Możliwe?

**018> DEAD RISING 2**
Szczegółowe newsy ze świata zombiaków.

**022> CHAMPIONS ONLINE**
Konsolowe MMO kiedyś muszą się zacząć ukazywać...

**024> HORYZONT**
Pierwsze informacje o nadchodzących tytułach.


## NEON I INNE


**020> CHARTS**
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

**026> NUDA VERITAS**
Felieton Lorda Khazadala specjalnie dla Was.

**061> RECENZJE**
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

**086> RETROPLUS**
Zagłebiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

**095> FAQ**
Listy od czytelników w imadle DrMaxa et consortes.

**098> FINISHER**
Punchliner Grabarza na zakończenie.


## RECENZJE


**062> INFAMOUS**
**066> EXCITEBOTS: TRICK RACING**
**067> DAMNATION**
**068> GHOSTBUSTERS**
**070> BATTLESTATIONS: PACIFIC**
**071> LITTLE KING'S STORY**
**072> SACRED 2: THE FALLEN ANGEL**
**074> TERMINATOR: SALVATION**
**075> VIRTUA TENNIS 2009**
**076> UFC 2009 UNDISPUTED**
**078> BROKEN SWORD: THE DIRECTOR'S CUT**
**079> FABLE II: SEE THE FUTURE**
**079> KILLZONE 2: STEEL & TITANIUM PACK**
**079> TRASH PANIC**
**079> ZOMBIE WRANGLERS**
**079> ARKANOID LIVE**
**079> VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM**
**079> LODE RUNNER**
**080> BIONIC COMMANDO**
**082> TOM CLANCY'S ENDWAR PL**
**083> DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE**
**083> RHYTHM TENGOKU**
**083> HANNAH MONTANA: THE MOVIE**
**083> EMERGENCY DS**
**083> MY HAPPY KITCHEN**
**083> MONSTERS vs. ALIENS**
**084> VELVET ASSASSIN**

ULTIMA
Świat Komputerowych Rozrywek
www.ultima.pl

# STARA ULTIMA POWRACA! :)

tel.: (0-22) 485-52-10, (0-22) 624-78-16

Pro Evolution Soccer 2009 PS3 — 129zł

Sacred 2 PS3 i Xbox 360 — pełna, polska wersja językowa — 199zł

Batman Arkham Asylum PS3 i Xbox 360 — 219zł

Terminator Salvation PS3 i Xbox 360 — 219zł

EA Sports Active Nintendo Wii — 179zł

Infamous PS3 — 199zł

Bioshock PS3 — 99zł

Little Big Planet PS3 — 99zł

Fight Night Round 4 PS3 i Xbox 360 — 199zł

Killzone 2 PS3 — pełna, polska wersja językowa — 124zł

Devil May Cry 4 PS3 — 99zł

ceny i dostępności ofert mogą zmieniać się do wydania kolejnego numeru magazynu; w pełni aktualna oferta na www.ultima.pl

## PS 3 GRY

| | | CENA: |
|---|---|---|
| 1. | Infamous | 199,- |
| 2. | Fight Night Round 4 | 199,- |
| 3. | Little Big Planet | 99,- |
| 4. | Pro Evolution Soccer 2008 | 129,- |
| 5. | Killzone 2 | 124,- |
| 6. | Prince of Persia | 159,- |
| 7. | Prototype | 219,- |
| 8. | Virtua Tennis 2009 | 219,- |
| 9. | AsylumBatman Arkham | 219,- |
| 10. | Sacred 2 PL | 219,- |
| 11. | Terminator Salvation | 199,- |
| 12. | Bionic Commando | 219,- |
| 13. | X-Men Origins Wolverine | 119,- |
| 14. | FIFA 09 | 129,- |
| 15. | Bioshock | 119,- |
| 16. | Mirror's Edge | 105,- |
| 17. | Dead Space | 119-, |
| 18. | Street Fighter IV | 159,- |
| 19. | Alone in the Dark Inferno | 119,- |
| 20. | Condemned 2 | 99,- |
| 21. | Devil May Cry 4 | 99,- |
| 22. | Lost Planet | 99,- |
| 23. | Spyro: Dawn of the Ddragon | 99,- |
| 24. | Turok | 99,- |
| 25. | Unreal Tournament 3 | 99,- |
| 26. | Viking | 99,- |
| 27. | Virtua Tennis 3 | 99,- |
| 28. | Army of Two | 89.9,- |
| 29. | Battlefield: Bad Company | 149,- |
| 30. | Burnout Paradise | 89.9,- |
| 31. | Burnout Paradise Ultimate Box | 129,- |
| 32. | Call of Duty 4 Modern Warfare | 149,- |
| 33. | Chronicles of Riddick | 199,- |
| 34. | Disgaea 3 | 164,- |
| 35. | Dragonball Z Burst Limit | 119,- |
| 36. | Fallout 3 Ed. kolek. PL | 239,- |
| 37. | Fear 2 | 159,- |
| 38. | GTA IV | 89.9,- |
| 49. | Harry i Zakon Feniksa PL | 159,- |
| 40. | Heavenly Sword | 89.9,- |
| 41. | James Bond: Quantum of Solace | 74,- |
| 42. | Kung Fu Panda | 89,- |
| 43. | Medal of Honor Airborne | 89,- |
| 44. | Metal Gear Solid 4 | 99,- |
| 45. | Monopoly | 89,- |
| 46. | Motorstorm | 59,- |
| 47. | NFS Pro Street | 89.9,- |
| 48. | NFS Sundercover | 129,- |
| 49. | Ojciec Chrzestny | 89.9,- |
| 50. | Ojciec Chrzestny 2 | 189,- |
| 51. | Pure | 139,- |
| 52. | Ratchet & Clank Tools of Destruction | 79,- |
| 53. | Resident Evil 5 | 189,- |
| 54. | Resistance 2 | 139,- |
| 55. | Resistance: Fall of Man | 79,- |
| 56. | Bourne Conspiracy | 99,- |
| 57. | Saint's Row 2 | 119,- |
| 58. | Shaun White | 99,- |
| 59. | Singstar Abba + mikrofony | 229,- |
| 60. | Singstar POP Edition | 129,- |
| 61. | Skate 2 | 149,- |
| 62. | The Darkness | 79,- |
| 63. | The Simpsons | 89.9,- |
| 64. | Tomb Raider Underworld | 119,- |
| 65. | Uncharted | 89.9,- |
| 66. | Untold Legends | 89.9,- |
| 67. | Valkyria Chronicles | 199,- |
| 68. | Warhawk | 99,- |
| 69. | Władca Pierścieni: Podbój | 189,- |
| 70. | Afro Samurai | 189,- |
| 71. | Pekin 2008 | 99,- |
| 72. | Clive Barker Jericho | 119,- |
| 73. | Red Alert 3 | 189,- |
| 74. | Damnation | 199,- |
| 75. | Dark Sector | 99,- |
| 76. | FIFA 08 | 89.9,- |
| 77. | FIFA Street 3 | 89.9,- |
| 78. | Fight Night Round 3 | 89.9,- |

## PS 3 Sprzęt:

| | | CENA: |
|---|---|---|
| 1. | PS3 konsola | 1399,- |
| 2. | Kabel HDMI Sony | 89,- |
| 3. | Kierownica Logitech Wireless | 299,- |
| 4. | Kierownica Logitech Driving Force EX | 259,- |
| 5. | joypad Dual Shock 3 | 199,- |

## Xbox 360 GRY

| | | CENA: |
|---|---|---|
| 1. | Far Cry 2 | 119,- |
| 2. | Fight Night Round 4 | 199,- |
| 3. | Prototype | 219,- |
| 4. | Virtua Tennis 2009 | 219,- |
| 5. | Batman Arkham Asylum | 219,- |
| 6. | Sacred 2 PL | 199,- |
| 7. | Terminator Salvation | 199,- |
| 8. | Bionic Commando | 219,- |
| 9. | X-Men Origins Wolverine | 199,- |
| 10. | FIFA 09 | 129,- |
| 11. | Viking | 99,- |
| 12. | Vampire Rain | 99,- |
| 13. | Universe at War | 59.9,- |
| 14. | Turok | 99,- |
| 15. | Pro Evolution Soccer 2008 | 94.9,- |
| 16. | Eternal Sonata | 99,- |
| 17. | Eragon | 99,- |
| 18. | Dragonball Z Burst Limit | 99,- |
| 19. | Devil May Cry 4 | 79,- |
| 20. | Dark Messiah of Might & Magic | 99,- |
| 21. | Condemned 2 | 99,- |
| 22. | Conan | 99,- |
| 23. | Chromehounds | 99,- |
| 25. | Fable II | 139,- |
| 26. | Gears of War 2 | 129,- |
| 27. | Halo 3 | 59.9,- |
| 28. | Fallout 3 PL edycja kolecjon. | 239,- |
| 29. | Pro Evolution Soccer 2009 | 119,- |
| 30. | Chronicles of Riddick | 169,- |
| 31. | Resident Evil 5 | 189,- |
| 32. | Call of Duty 4: Modern Warfare | 149,- |
| 33. | FIFA 08 | 89.9,- |
| 34. | Halo Wars | 149,- |

## Xbox 360 Sprzęt:

| | | CENA: |
|---|---|---|
| 1. | Xbox 360 Premium HDMI 60 GB HD | 999,- |
| 2. | Xbox 360 Elite | 1299,- |
| 3. | joypad biały bezprzewodowy oryg. | 149,- |
| 4. | kabel VGA BigBen najlepszy | 89,- |
| 5. | zestaw play & charge | 99,- |

## PlayStation 2

| | | CENA: |
|---|---|---|
| 1. | konsola PS2 nowy model | 429,- |
| 2. | karta pamięci Sony 8MB | 49,- |
| 3. | Dragon Quest VIII | 49.9,- |
| 4. | FIFA 09 | 79,- |
| 5. | God of War 2 | 49.9,- |
| 6. | Def Jam Fight for NY | 39.9,- |
| 7. | Final Fantasy X | 59.9,- |
| 8. | Final Fantasy XII | 59.9,- |
| 9. | Xenosaga II | 99,- |
| 10. | Need for Speed Undercover | 79,- |

## PlayStation Portable

| | | CENA: |
|---|---|---|
| 1. | konsola PSP model 3004 | 649,- |
| 2. | konsola PSP model Slim& Light | 559,- |
| 3. | Resistance Retribution | 69,- |
| 4. | Silent Hill Origins | 69.9,- |
| 5. | Secret Agent Clank | 59,- |
| 6. | pro Evolution Soccer 2009 | 99,- |
| 7. | God of War: Chains of Olympus | 49.9,- |
| 8. | Tekken Dark Resurection | 49.9,- |

## Nintendo Wii

| | | CENA: |
|---|---|---|
| 1. | Nintendo Wii + 5 gier | 1099,- |
| 2. | Remote contoller – pilot | 149,- |
| 3. | Wii Play (gry + pilot) | 169,- |
| 4. | Nunchuk controller | 69,- |
| 5. | Madworld | 219,- |
| 6. | Okami | 129,- |
| 7. | Lego Batman | 139,- |
| 8. | Tomb Raider Anniversary | 99,- |
| 9. | Super Paper Mario | 139,- |
| 10. | EA Sports Active | 179,- |
| 11. | FIFA 09 | 129,- |
| 12. | Final Fantasy Crystal Chronicles | 189,- |
| 13. | Harry Potter i zakon Feniksa | 74.9,- |
| 14. | Harvest Moon: Magical Melody | 129,- |
| 15. | House of the Dead Overkill | 199,- |
| 16. | Mario Strikers Football | 89,- |
| 17. | Metroid Prime 3 Corruption | 139,- |

# Wojna, wojna, wojna!

## Nowoczesna wojna 2, wojna w Rapture oraz w kosmosie

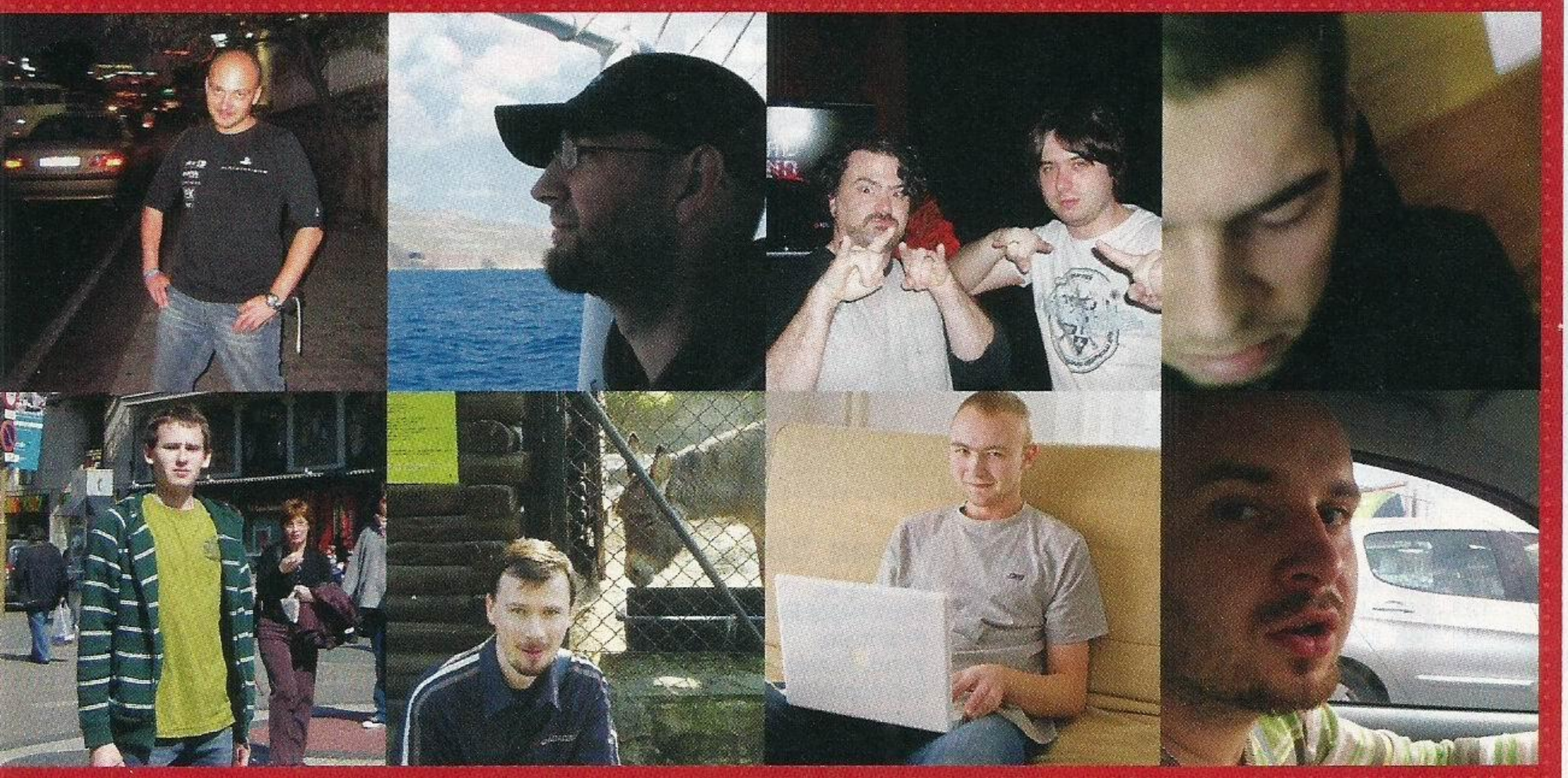
Czyli trzy najważniejsze materiały tego numeru. Modern Warfare 2, czyli kontynuacja Call of Duty: Modern Warfare, to nasz temat okładkowy na czerwiec. Cubituss poleciał do Monachium na zaproszenie Activision, gdzie przez kilka godzin w komfortowych warunkach (jak powiedział mi przez telefon: „człowieeku, stucalowa plazma!) miał możliwość na własne oczy obejrzeć fragmenty poziomów, a także bezpośrednio porozmawiać z developerami. Efektem tego jest osiem stron megaraportu. Nie próżnował również obieżyświat zooltar, który podróżował mniej więcej dobę do Kanady, by w kilka godzin obejrzeć tryby multiplayer w BioShock 2. A potem, naturalnie, wracał do Polski kolejną dobę. Ma zdrowie chłopak. Aliens vs. Predator developerzy nie zdecydowali się nam pokazać, ale podzielili się zarówno pięknymi screenami, jak i pierwszymi informacjami dotyczącymi tej pozycji.

Chcąc nie chcąc, podróży było w tym miesiącu więcej – Mielu poleciał do Londynu na prezentację gier Electronic Arts, z kolei niżej podpisany udał się na szybki dwudniowy wypad do, jakżeby inaczej, Londynu, by przyjrzeć się grom Activision. Efekty w specjalnych raportach, choć Blur, jako zupełnie nowa gra twórców Project Gotham Racing, otrzymał kilka stron więcej w innym miejscu NEOplusa.

Mam nadzieję, że spodobają się Wam materiały okołogrowe, które przygotowali Fax i DrMax. Fax pisze o trendzie upraszczania gier i wyzwaniach związanych z kończeniem ich na wyższych poziomach trudości, natomiat DrMax zabrał się za jakże kontrowersyjny temat dojenia nas przez wydawców gier. Obala mity, sypie faktami – liczę na polemikę i Wasze spostrzeżenia odnośnie tego artykułu.

Także w recenzjach coś drgnęło po wielkiej kwietniowo-majowej suszy. inFamous, Bionic Commando, UFC 2009, Ghostbusters, Sacred 2 czy Battlestations: Pacific – to już są gry przez duże G, a nie popierdółki, o których nie warto pamiętać następnego dnia. Na pewno wybierzecie coś dla siebie na gorące, wczesnoletnie wieczory. Umili je także lektura Retroplusa; szczególnie polecam Top 10 najlepszych power-upów. Chcemy też publikować więcej Waszej twórczości dotyczącej retrogrania – próbka już w tym numerze. Siadajcie do klawiatur!

Zapraszam do lektury i widzimy się za miesiąc, na początku lipca. Będzie juz po E3 i jak zwykle zwijamy się z niecierpliwości czekając na to wydarzenie. Czy producenci konsol szykują coś naprawdę mocnego? //Gulash



## Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

**MARCIN GÓRECKI // Gulash**
ciepło
Wolverine? Nuda i sztampa. Star Trek? Nie wiem czemu, ale męczyłem się w kinie wiercąc na wszystkie strony. Cała nadzieja w nowym Terminatorze, choć Bale zaraz zacznie wyskakiwać z lodówki. Liczę też na kilka szokerów na E3, które w momencie, gdy trzymacie ten numer w rękach, właśnie powinno trwać. Nowy MGS? Odchudzone PS3? Nowa inkarnacja PSP? Wii HD? No dobra, to ostatnie może nie. Choć w sumie.. Dlaczego nie, może być przecież wstecznie kompatybilne?

**MARCIN SIKORA // Marcellus**
polish hammer experiment
Maj upłynął mi na oglądaniu występów Marcina „The Polish Hammer" Gortata w play-offach NBA oraz na oglądaniu walk MMA i wirtualnym braniu w nich udziału. Jak się okazuje, w UFC też jest jeden polski rodzynek, choć wychowany w Kanadzie – Krzysztof „The Polish Experiment" Soszynski. Niestety, w świetnym UFC 2009 go nie ma, ale mam nadzieję, że w następnej części już się znajdzie. E3? Obstawiam ofensywę Sony, bo zmniejszanie strat to jeszcze nie zarobek...

**MICHAŁ MIELCAREK // Mielu**
Daydream believer
Miałem się nie podniecać, ale po prostu nie potrafię. E3 jest tuż, tuż, a ja naiwnie wierzę, że Sony, MS, a nawet Nintendo, pochwalą się supertajnymi projektami, które mną pozamiatają. Bo jak nie na E3, to gdzie? To nic, że poprzednie dwie wystawy były żałosnymi popłuczynami po niegdyś wielkiej imprezie. Powinienem podejść do tego na chłodno, ale chrzanię to, wolę niezdrowo się nakręcać, niż być znudzonym, siwobrodym „realistą". Dobrze, że niektórzy developerzy też nie chcą. Team ICO, trzymam kciuki.

**ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax**
Jednotorowy umysł
W końcu, po ponad miesiącu grania, udało mi się odessać od RE5. Wiem, że nudzę, ale tak już mam, że kiedy coś naprawdę mi się spodoba, czy to będzie gra, płyta czy cokolwiek innego, potrafię katować ją niemal bez przerwy, ignorując wszelkie inne, bodaj nawet ciekawsze tytuły, aż nie wycisnę z niej wszystkich soków, nie nauczę się każdego momentu na pamięć, itp. W tym przypadku otrzeźwienie przyszło w samą porę, bo kumulacja wszelakich obowiązków osiągnęła w międzyczasie apogeum.

**KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi**
great expectations
Maj był dla mnie miesiącem oczekiwania. Na E3 oczywiście. Oznaczało to namiętne śledzenie wszystkich newsów, przecieków, plotek i domysłów. Wydaje mi się, że nie będzie takiej plamy, jak rok temu i to nie tylko dlatego, że gorzej być nie może. Po prostu po zeszłorocznej fali krytyki firmy chcą się nieco zrehabilitować. Na co najbardziej czekam? Na pokaz Mass Effect 2, Silent Hill: Shattered Memories, Heavy Rain. A jakiś mój wild guess? Nowa gra Retro będzie miała tytuł Raven Blade.

**GRZEGORZ BROL // Fax**
neo plus reda
Minął rok. Nie wiem jakim cudem tak szybko, ale mam za sobą pierwsze dwanaście miesięcy w NEO. Jak one wyglądały? Średniaki, hity i felietony, xbla, psn i dlc. Pisanie tekstów na dzień przed drukiem, ogrywanie oczekiwanych gier przed premierą, przepraszanie Marcela za błędy, spotkania z Mielem i ciężkimi kilogramami konsol, kłótnie z qshem, denerwowanie wszystkich pytaniem o nowe Naruto. Działo się. Dzięki dla redakcji i dla Was, czytelników, za ten czas.

**PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo**
next gen trekkie
Nie wiem, czy wynika to z koszmarnego posypania się Realu w ostatnich meczach, ale zacząłem na nowo odkrywać Pro Evolution Soccer 2009. To zdecydowanie nie jest najbardziej udana z dotychczasowych inkarnacji serii, ale Master League przysparza masę radości i szczerze trzymam kciuki za Konami w tym roku. Dobrej piłeczki, pozwalającej przeczekać do kolejnych hitów, nigdy za wiele, a mam przeczucie, że listopad i grudzień będą obfite. Choć czas na partyjkę PESa zawsze się znajdzie.

**PATRYK BUKOWIECKI // qsh**
nieZnany
Ostatnio miałem okazję odwiedzić kilku znajomych, powspominać stare czasy... Co się okazało? Że wiele rzeczy płynie sobie swoim tempem nawet jeśli nie jesteśmy w nie zaangażowani. Myślenie: „jeśli ja odejdę, to wszystko runie", jest naiwne. Nie ma ludzi niezastąpionych. Owszem, na miejsce niektórych lepiej mieć od razu dwóch zastępców, ale to nie znaczy, że organizacja, czy idea, umrą wraz z odejściem jednego z członków. Gdy skądś odejdziecie – innym niech będzie chociaż trochę nudno i smutno.

**Special Guest Stars:** Cubituss, zooltar, Lord Khazadal, sasori

**Numer** 123 // **czerwiec** 2009
**issn** 1505-8204 // **index:** 345342

**MAGAZYN**
**Redaktor naczelny:** Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
**Z-ca red. nacz:** Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
**Redaktor:** Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl

**Współpracują:** Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Oskar Nowak, Adam Zdanowski
**Hall Of Fame:** Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik

**Oprawa Graficzna:** Independent Design Group
**Korekta:** Mac daddy
**Druk:** ELANDERS Polska

**Adres do korespondencji:**
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok. 26, 02-605 Warszawa

**Email:** redakcja@neo-plus.pl
**Internet:** www.neo-plus.pl
**Wydawca:** Independent Press

**PRENUMERATA I ARCHIWALIA**
**Email:** prenumerata@neo-plus.pl
**Hotline: (22) 716 87 98** w poniedziałki w godzinach 13-15

**REKLAMA**
**Email:** reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

## LICZBY MIESIĄCA

**1** – miliard dolarów stracił japoński gigant Sony, jak wynika z raportu przedstawionego pod koniec roku fiskalnego (skończył się 31 marca 2009), ale dzięki wzrostowi zainteresowania PlayStation 3 firma ograniczyła straty w oddziale PlayStation o połowę w porównaniu z zeszłym rokiem. Sony przewiduje, że do końca marca 2010 sprzeda kolejne 13 milionów PS3 i 15 milionów PSP. Na PS2 firma zarabia coraz mniej. Zrobiliby odpowiednik wiilota, kilka prostych gierek popierdółek i skończyłyby się kłopoty.

**1,4** – miliona egzemplarzy Dead Space trafiło w ręce graczy spragnionych mocnych wrażeń. Opowieści o klęsce tego tytułu (i Mirror's Edge również) można wsadzić między bajki. Owszem, nie spełnił oczekiwań dotyczących sprzedaży świątecznej, ale jak widać radzi sobie bardzo dobrze i właśnie dlatego doczekamy się prequela na Wii oraz…

**10** – milionów egzemplarzy Animal Crossing: Wild World trafiło do posiadaczy DSa na całym świecie. To mało przy 22,2 milionach Nintendogsów, 18,4 New Super Mario Bros., 17,4 Brain Training (i 13,7 drugiej części), 16,8 Pokemon Diamond/Pearl i 18,4 Personal Trainer: Cooking. Widzicie te liczby? DS jest absolutną potęgą na całym świecie. Oprócz Polski.

**33** – miliony dolarow, kwota za jaką Warner Bros. chce kupić od Midway studia developerskie w Chicago i Seattle oraz nabyć prawa licencji Mortal Kombat. A film od razu zrobicie?

**85** – milionów gier z serii Final Fantasy sprzedało się na całym świcie. Dane dotyczą wszystkich części. Patrząc na wynik Wii Sports (45,7 baniek) to niedużo, ale dla porównania Tomb Raiderów zeszło 30 baniek, a Hitmanów tylko osiem. Opłacało się inwestować w Eidos?

# RED FACTION®
## GUERRILLA™

# CAŁA WŁADZA W RĘCE LUDU!

STAŃ NA CZELE ORGANIZACJI RED FACTION – WYZWOLEŃCZEJ GRUPY WALCZĄCEJ Z TOTALITARNYM REŻIMEM NA MARSIE.

PROWADŹ NAJAZDY NA WOJSKOWE TWIERDZE NIEPRZYJACIELA I RÓWNAJ JE Z ZIEMIĄ. W TEJ GRZE MOŻESZ ZNISZCZYĆ WSZYSTKO!

SPRAWDŹ SWOJE ZDOLNOŚCI NISZCZENIA W GRZE WIELOOSOBOWEJ W TRYBACH ANARCHII, OBLĘŻENIA I KONTROLI USZKODZEŃ.

**Gra w polskiej wersji językowej na Xbox 360, PlayStation 3 i PC**

**W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA**

16+ www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA

PC DVD ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

ODWIEDŹ NOWĄ STRONĘ www.cdprojekt.pl

XBOX 360 XBOX LIVE PLAYSTATION 3

GEO-MOD 2.0 volition inc THQ

© 2008 THQ Inc. Gra stworzona przez Volition Inc. Saints Row 2, Volition Inc, THQ i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. CD Projekt jest zastrzeżonym znakiem handlowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich właścicieli. PS3 oraz PLAYSTATION są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Comupter Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live Windows są znakami handlowymi grupy Microsoft.

# NEWSFLASH

## CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

# TRZECI ODDECH PSP

## PSP wraca do gry z mocnymi tytułami

**PIĘĆDZIESIĄT MILIONÓW SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY PLAYSTATION PORTABLE TO NAJLEPSZY DOWÓD POPULARNOŚCI TEGO HANDHELDA. SONY W KOŃCU TO DOSTRZEGŁO**

Od premiery PSP w Kraju Kwitnącej Wiśni minęło cztery i pół roku. Ten czas to pasmo nieustannych pomyłek i braku planu działania, co nie zmienia faktu, że znalazło się pięćdziesiąt milionów chętnych do zakupu PSP. Konsola wzniosła się na wyżyny popularności w zeszłym roku, natomiast w kwietniu zajęła pierwsze miejsce w zestawieniu sprzedaży konsol w Japonii przebijając nawet DSi (!). Każdego tygodnia sprzedawało się ponad czterdzieści tysięcy urządzeń i tylko raz PS3 pobiło ten wynik, gdy do sklepów trafiło demo Final Fantasy XIII. Tych wyników Sony nie może dłużej ignorować. Firma oficjalnie przyznała, że zbyt długo nie wspierała PSP i gracze mają prawo czuć się zawiedzeni, ale jednocześnie zapowiedziała totalną ofensywę w tym oraz przyszłym roku.

Zapowiedzi LittleBigPlanet, Assassin's Creed i MotorStorm: Arctic Edge to dopiero przygrywka. Sony czeka trudne zadanie, musi przekonać firmy third-party, że jest sens tworzyć gry na PSP i przypomina, żeby unikać konwertowania tytułów z konsol stacjonarnych. Z badań przeprowadzonych na zlecenie koncernu wynika, że ludzie chcą nowych odsłon znanych serii, ale nie mogą to być tak zwane porty. God of War: Chains of Olympus spełnił ich oczekiwania i teraz stanowi przykład do naśladowania.

Duża moc PSP paradoksalnie jest problemem, gdyż produkcja gier na nią przypomina tworzenie tytułów na konsole stacjonarne, a nie handheldy i jest droższa niż w przypadku DSa. Sony podpowiada – gry powinny być krótsze. GoW: CoO pęka w około sześć godzin, co jest jak najbardziej w porządku, bo ludzie rzadko urządzaj sobie tak długie sesje z grami, jak na konsolach stacjonarnych.

Na kilkanaście dni przed E3 przedstawiciele Sony mówią, że to będzie najlepszy rok dla handhelda. Ukaże się wiele gier, o części z nich możecie przeczytać obok. Kolejne są w drodze, wśród nich między innymi RPG akcji .hack od Namco Bandai, bijatyka Unbound Saga, którą będzie można zakupić poprzez PSN oraz Assassin's Creed od Ubisoftu. Zapowiada się też uczta dla fanów jRPG: Marvellous Interactive wyda Valhalla Knights 2 Battle Stance, którego mocnym punktem będzie tryb kooperacji (także online); Nippon Ichi dostarczy Holy Invasion of Privacy, Badman! podobne w założeniach do Dungeon Keeper. Gracze staną po złej stronie i będą bronić się przed prawymi i sprawiedliwymi herosami.

To nie koniec atrakcji, szykują się jeszcze konwersja (źle!) Disgaea 2 o podtytule Dark Hero Days, a GameArts przygotowuje remake RPG Lunar z 1992 roku. Nowy tytuł to Lunar: The Silver Star. Kaxiego ucieszy remake pierwszej Persony, a Miela Ys I & II Chronicles oraz Ys Seven, całkiem nowe przygody Adola Christina. Gra ma być podobna do kapitalnego The Ark of Napishtim, ale teraz w walkach weźmie udział trzyosobowa drużyna (dwoma postaciami pokieruje SI). Warto wspomnieć jeszcze o: Duke Nukem Trilogy, Ghostbusters, mordobiciu Fate/unlimited od twórców Tatsunoko vs. Capcom, Obscure: The Aftermath dla miłośników survival horrorów, Pangya: Fantasy Golf, Rock Band zrobioną w stylu Amplitude, Army of Two: 40th Day oraz LittleBigPlanet, w której pojawi się opcja tworzenia poziomów i dzielenia się nimi z innymi graczami. Z kolei japończycy z From Software zapowiedzieli na do marca 2010 roku aż pięć konwersji swoich gier na PSP – oprócz Armored Core 3 Portable, szykują dwie części Tenchu (Tenchu 3 Portable oraz Tenchu Kurenai Portable), Armored Core: Last Raven Portable oraz nieznane nam Fu-un Sinsengumi: Bakumatsu-den Portable.

Ostatnia kampania marketingowa Sony celuje w młodszych odbiorców (8-15 lat). Można zarejestrować się na stronie [pspinyourhands.com] i tam wrzucać swoje zdjęcia. Z czasem pojawią się linki do filmów użytkowników na YouTube, będą organizowane różne konkursy, a latem do sprzedaży trafią konsolki w nowych kolorach oraz zestawy z grami Harry Potter lub Petz.

Możliwości sieciowe PSP to dla Sony ważny temat. Latem w kilku dużych krajach Europy (nie w Polsce) ruszy darmowa usługa VidZone pozwalająca na ściąganie teledysków, koncertów i wywiadów z kapelami. Jednocześnie Japończycy prowadzą rozmowy z koncernami fonograficznymi odnośnie uruchomienia sklepu muzycznego w stylu iTunes oraz zastanawiają się nad cyfrową wypożyczalnią gier na PSP. Gracz kupowałby abonament na pewien okres i w tym czasie miałby dostęp do określonej liczby tytułów. Sony czuje na plecach oddech konkurencji w postaci Apple, a jednocześnie bada temat cyfrowej dystrybucji. Dla nas istotne jest to, że w końcu firma przestała ignorować PSP i ostro walczy o mocną pozycję w segmencie konsol przenośnych. I zajebistych gadżetów. //**Mielu**



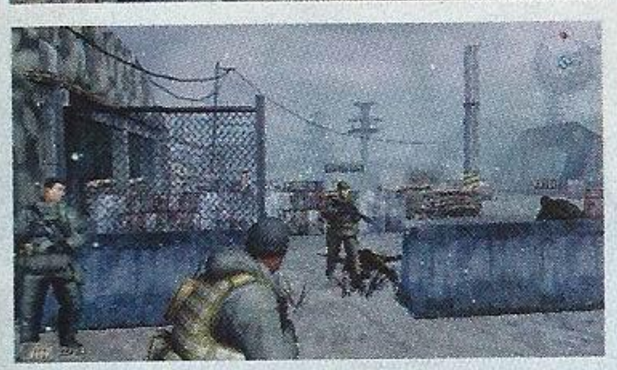


**▲ DANTE'S INFERNO**
To będzie dokładnie ta sama gra, co na dużych konsolach. Przydałaby się jakaś opcja połączenia z PS3, ale autorzy na razie nie komentują tego pomysłu. Grafika na najwyższym poziomie, jak w Chains of Olympus, świetna rzeźnia i porządne sterowanie (jak w Chains of Olympus) oraz kapitalnie oddane Piekło Dantego, to powód, dla którego chcemy zagrać już dzisiaj.

**▲ INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS**
W pierwszej połowie czerwca ukażą się najnowsze przygody Indiany Jonesa. Bohater wyruszy na wyprawę w poszukiwaniu laski Mojżesza. O samej rozgrywce niewiele wiadomo, ale niedawno ukazały się screeny, z których wynika, że w grze pojawi się Han Solo i będzie grywalną postacią! Choć bardzo możliwe, że to tylko jedno z przebrań głównego bohatera.

### ◀ SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3

PSP staje się nowym domem tej serii taktycznych TPP. W grze znajdzie się aż siedemdziesiąt różnych broni, będzie można dowolnie wyposażyć wszystkich czterech członków drużyny Bravo. Kampanię ukończymy w sześć godzin. Gra przyciągnie fenomenalną grafiką; Sony zainwestowało nawet w sesje motion-capture. Znikną apteczki, zdrowie będzie się odnawiać.



### MOTORSTORM: ARCTIC EDGE ▶

Szalone wyścigi quadów, motocykli, samochodów i ciężarówek przeniosą się z tropikalnej wyspy w północne rejony Alaski. Szybka jazda oraz świetna grafika to małe piwo przy możliwości ścigania się w sieci z siedmioma innymi graczami. Będzie można podłożyć własną muzykę z memorki, zrobić zdjęcia w trybie Photo Mode, a nawet ściągnąć DLC.

### ▲ SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY

Legenda miecza po raz pierwszy na konsoli przenośnej i to jeszcze latem. Gra powstaje w oparciu o Soulcalibur IV, do walki stanie dwudziestu wojowników, będą tryby Arcade, Versus i Survival, a także nowy, wprowadzający do tematu mordobić osoby mające o nich nikłe pojęcie. Po zaliczeniu osiemdziesięciu misji gracze będą mogli mienić się prawdziwymi fajterami.

### ◀ ARMORED CORE 3 PORTABLE

Ostatnio seria AC trochę podupadła, ale być może na PSP From Software uda się postawić ją na nogi. Czy tryb walk wieloosobowych jest właśnie tym, czego grze potrzeba? Maksymalnie czterech graczy stanie przeciwko sobie na wirtualnym polu boju. Na samotników czekają pojedynki z ponad siedemdziesięcioma przeciwnikami. Potrzebna będzie pomoc skrzydłowych.

### ▲ JAK & DAXTER: THE FINAL FRONTIER

Zapowiedziane pierwszego kwietnia nowe przygody Jaka i Daxtera nie były primaaprillisowym żartem. Grę tworzy ekipa High Impact Games mająca na koncie Secret Agent Clank i Ratchet & Clank: Size Matters, więc o jakość jesteśmy spokojni. Jedną z atrakcji będą podniebne walki z piratami. Bohaterowie zasiądą za sterami jednej z pięciu latających maszyn.

### ▲ TEKKEN 6

Będzie Soulcalibur, dlaczego miałoby zabraknąć Tekkena? Pod koniec roku ukaże się szósta część Turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści, a posiadacze PSP mogą liczyć na ekskluzywne dla tej wersji areny oraz ubrania do trybu tworzenia wojownika. Da się również załadować na serwer dane takiej postaci, a inni gracze będą mogli zmierzyć się z nią w walce.

### ▼ SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Climax, mające na koncie Silent Hill: Origins, przygotowuje coś więcej, niż remake pierwszej części słynnego konsolowego horroru. Zmienia tę grę nie do poznania. Demoniczny świat pokryje się śniegiem, a nie rdzą, zaś Harry będzie uciekać przed inteligentnymi bestiami. Gra ma na bieżąco aktualizować portret psychologiczny gracza i dostosowywać do niego rozgrywkę.

### ▲ MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

Gra o hodowaniu potworów schwytanych po uprzednim pokonaniu ich w walce cieszy się w Japonii ogromną popularnością. To dzięki niej sprzedaż PSP utrzymuje się na zadziwiająco wysokim poziomie. Główną atrakcją jest możliwość grania w trybie kooperacji dla czterech graczy. Niestety, nie online. W Polsce znalezienie partnerów do zabawy może być trudne.

### ▲ DISSIDIA: FINAL FANTASY

Mordobicie w stylu Power Stone, postacie poruszają się po trójwymiarowej arenie i walczą ze sobą przy użyciu broni białej oraz magii. Największą atrakcją jest fakt pojawienia się w jednej grze dobrych herosów i złych skurczybyków ze wszystkich części serii Final Fantasy. Japońska wersja bardzo nam się podobała, europejska ukaże się jesienią.

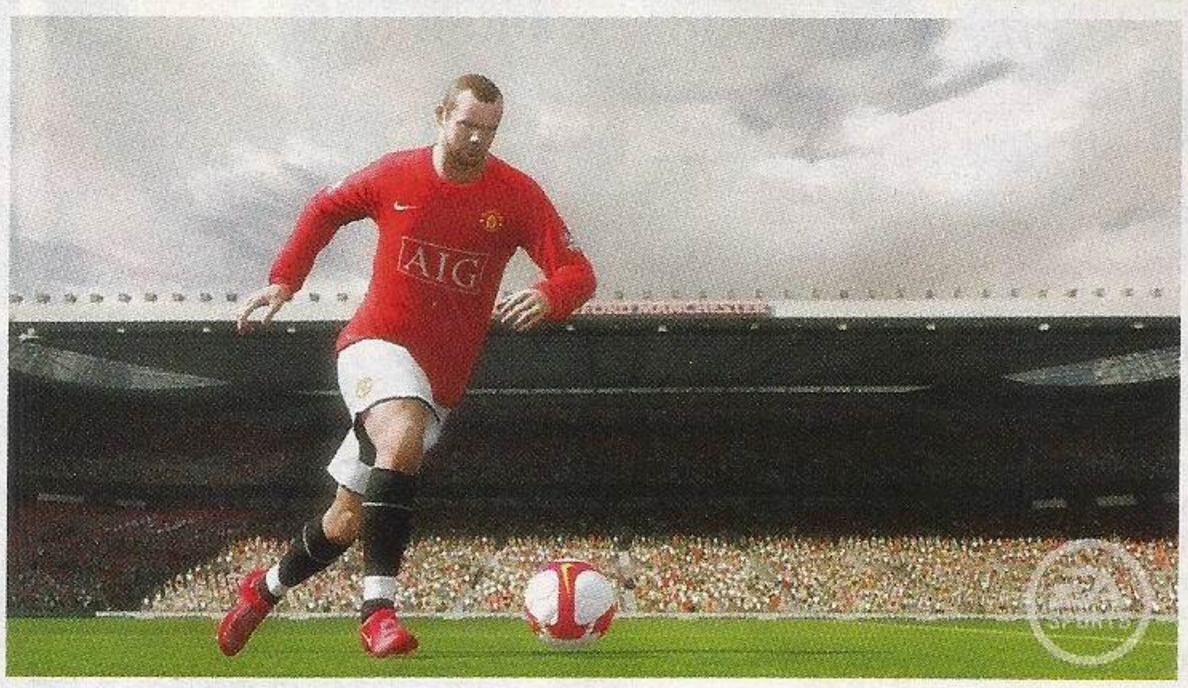
# FIFA 10

## Piłkarski poker trwa, karty rozdaje EA

JUŻ GRANE!

Piłkę nożną zdominowały kluby z Premier League. W półfinale Ligi Mistrzów zagrały trzy angielskie drużyny (gdy piszę ten tekst jeszcze nie znam wyniku meczu finałowego), najwięcej kibiców przychodzi na stadiony w Wielkiej Brytanii, a w świecie gier rok temu wieloletniego mistrza zdemolowała FIFA 09, stworzona co prawda w Kanadzie, ale zaprojektowana przez Brytyjczyków. Nic dziwnego, że to właśnie na londyńskim stadionie Emirates klubu Arsenal, EA po raz pierwszy pokazało kolejną część serii. Miałem okazję pograć i wiem, że będzie dobrze, choć widziałem zaledwie kilka nowości, jakie znajdą się w FIFA 10, której producent jest Anglikiem, a reżyser kreatywny Szkotem.

EA Canada przygotowali bardzo wczesny kod, ukończony w czterdziestu pięciu procentach. Do wyboru były dwie drużyny – Manchester United i Chelsea, próba zmiany ustawień sterowania w trakcie meczu kończyła się spektakularnym crashem konsoli, a gra nie zaliczała goli samobójczych, z czego bardzo się cieszę, bo wpakowałem sobie aż dwa. Jeden zresztą bardzo spektakularnie, bo z nożyc w samo okienko. Wszystko przez to, że pogubiłem się, gdy rywal trafił przypadkowo mojego obrońcę piłką w nos, co wyłączyło go zupełnie z gry – skulił się i schował twarz w dłoniach. W panice próbowałem wykopać piłkę byle dalej od bramki. Rezultat znacie. Tego typu zachowań obrońców nie widziałem w FIFA 09, więc można spodziewać się, że czasami o losie całego meczu przesądzą przypadkowe sytuacje. Nie jest to sprawiedliwe dla kogoś, kto lubi mieć pełną kontrolę nad grą, ale jak wiadomo futbol jest nieprzewidywalny.




### OCZY WOKÓŁ GŁOWY

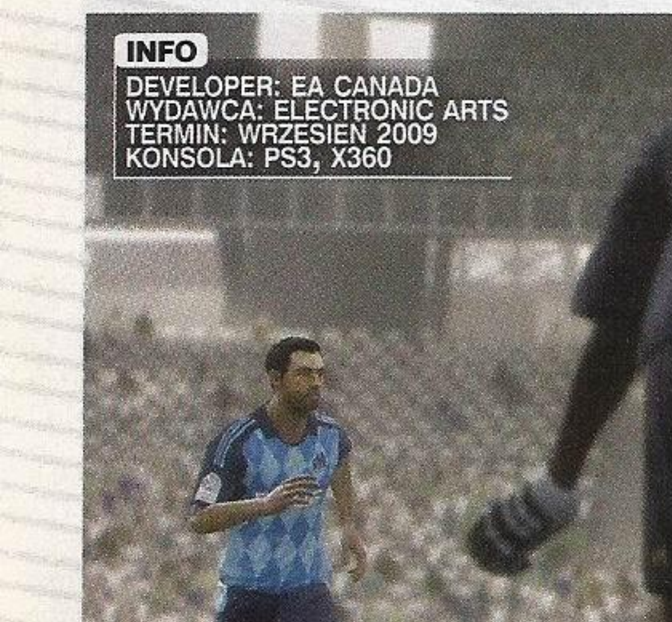
Tego typu zdarzenia mają należeć do rzadkości, przez większość gry trzeba będzie się napracować, żeby strzelić gola. Poprawie ulegnie inteligencja zawodników. W napadzie ma się to przełożyć na aktywne poszukiwanie jak najlepszej pozycji na boisku – wychodzenie do podań, uciekanie spod krycia. Z drugiej strony poprawie ulegnie także zachowanie obrońców, przez co trudniej będzie wyciągnąć ich z pozycji. Już w tak wczesnej wersji pilnowali, żeby nie dostać piłki za plecy. Na to zagranie najbardziej narzekali gracze; to chyba najłatwiejsza metoda na strzelenie gola w FIFA 09. Autorzy twierdzą, że dopiero zaimplementują rozwiązanie pozwalające ustrzec się przed nim, ale różnica już teraz była zauważalna.

Nie mogąc skorzystać z tej taktyki, skupiłem się na wymienianiu podań i dryblowaniu. Zwłaszcza na początku meczu piłkarze starali się być w ciągłym ruchu, pokazywać graczowi, żeby im zagrał. Podawanie stanie się jeszcze przyjemniejsze, gdyż w grze znajdzie się system, dzięki któremu zawodnicy będą zawsze próbować ustawiać się tak, żeby dobrze widzieć piłkę. Zminimalizuje to ryzyko złego przyjęcia. Ten element również zostanie poprawiony, w poprzedniej nagminnie zawodnicy męczyli się z opanowaniem futbolówki. W prawdziwym sporcie nie do pomyślenia jest, żeby zawodowcom występującym w ligach angielskiej, hiszpańskiej czy włoskiej przyjęcie piłki podanej górą zajmowało kilka sekund. Taki Zidane potrafił w biegu skleić do nogi gałę po crossie przez pół boiska. W FIFA 10 zawodnik widząc tego typu zagranie cofnie się (jeśli będzie miał miejsce i czas), żeby piłka spadła mu nie na klatkę piersiową, a bezpośrednio na nogę. Dodatkowo przyspieszono podania, futbolówka leciała niżej, ale szybciej i przerzut na drugie skrzydło trwał nawet połowę krócej, co dawało piłkarzowi więcej czasu, zanim podbiegł do niego obrońca.

**PRZEPYCHANIE SIĘ NAPASTNIKA Z OBROŃCĄ WYGLĄDAŁO BARDZO REALISTYCZNIE, POMIMO ŻE TEGO ELEMENTU NIE DOPRACOWANO JESZCZE NAWET W POŁOWIE**

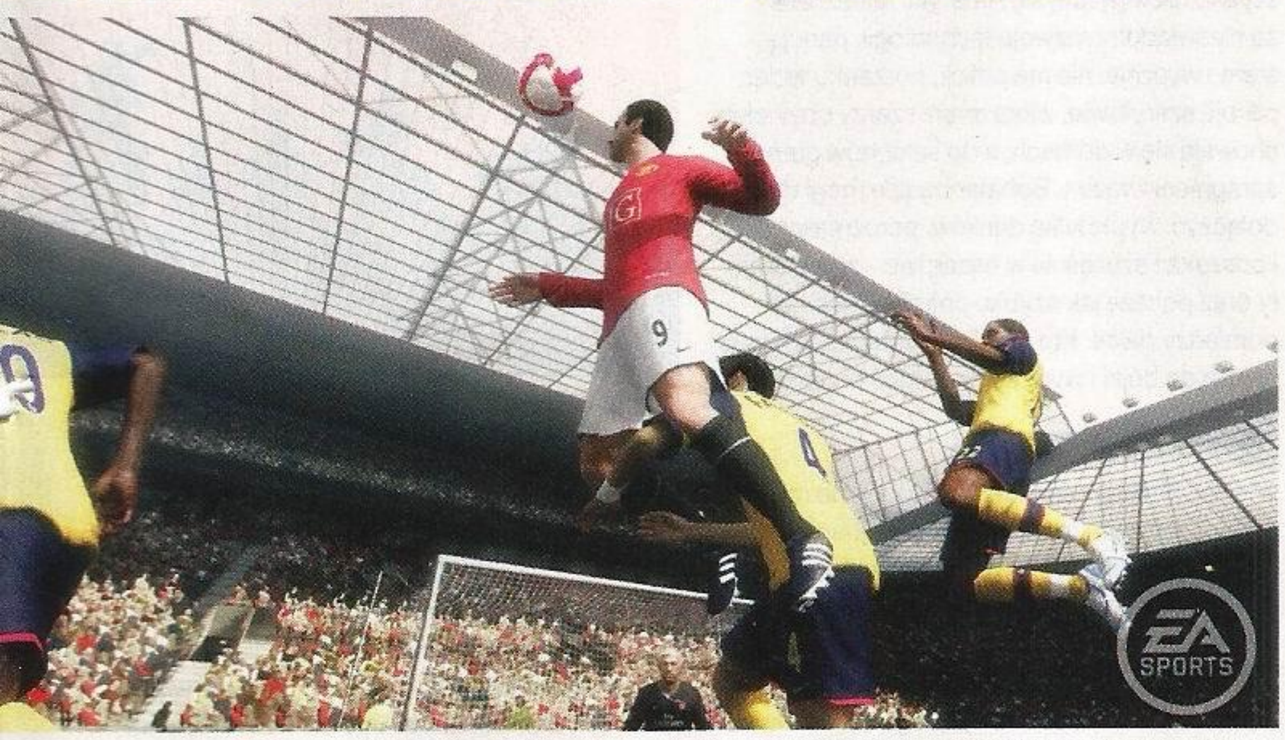
### BARK W BARK

Przepychanie się napastnika z obrońcą wyglądało bardzo realistycznie, pomimo że tego elementu nie dopracowano jeszcze nawet w połowie. Atakujący miał przewagę, ale to zostanie zmienione i od atrybutów piłkarzy oraz



**Bramkarz wychodzi do napastnika nisko na nogach zasłaniając bramkę. Chyba tylko raz pożałowałem, że mój golkiper nie rzucił się sprintem do piłki, zamiast tego dał rywalowi do niej dobiec. Na szczęście strzał obronił.**

**INFO**
DEVELOPER: EA CANADA
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: WRZESIEŃ 2009
KONSOLA: PS3, X360



□ W prezentowanej wersji bramkarze piąstkowali piłkę daleko, oddalając zagrożenie poza pole karne, ale we właściwej grze będzie to niebezpieczne zagranie i może kosztować utratę gola.

umiejętności gracza będzie zależeć, kto zwycięży walkę o piłkę. Obrońca ostro wchodzący barkiem może przepchnąć rywala, odbić się od niego, jeśli ten okaże się większy i silniejszy, albo tylko na chwilę go spowolnić. W ostatnim przypadku gracz będzie musiał napracować się, żeby pozbyć się przeciwnika. W prezentowanym kodzie zawodnicy aż tak ostro ze sobą nie walczyli, ale faktycznie dało się utrzymać przy piłce nawet, gdy przeciwnik próbował przeszkadzać. Seria na szczęście nie powróci do czasów rajdów przez pół boiska znanych z wcześniejszych odsłon.

Z „bagażem" na plecach miałem problem z oddaniem strzału, a na dodatek bramkarze zachowywali się znacznie lepiej niż poprzednio i skracali kąt wychodząc do mnie nisko na nogach, gotowi w mgnieniu oka zasłonić bramkę całym ciałem. Minęły czasy, gdy zdarzało im się popełniać głupie błędy – w FIFA 09 niby pilnowali bliższego słupka, ale zostawiali mnóstwo miejsca, żeby dało się z łatwością strzelić w długi róg.

□ Ronaldinho tu, Ronaldinho tam. „Brazylijski szczur" jest daleki od szczytowej formy, ale najwyraźniej wciąż cieszy się dużą popularnością. Liczymy na aktualne składy, również polskich drużyn.

## W SKÓRZE MENADŻERA

■ Tryb menedżerski doczeka się porządnego liftingu. Przede wszystkim wyniki meczy będą zależeć od faktycznej predyspozycji piłkarzy. Autorzy chwalą się, że to tak dokładny system, że mogliby przepowiadać wyniki spotkań rozgrywanych w rzeczywistości. Nie omieszkamy sprawdzić.

■ Mocnym drużynom zdarzą się potknięcia, ale nie aż tak często, jak to miało miejsce w FIFA 09. Manchester United z drużyną z dołu tabeli na dziesięć meczów wygra osiem lub dziewięć.

■ Piłkarze będą ostro pracować, a jeśli któremuś zdarzy się zadziwiająco szybko rozwinąć, wtedy na pewno zażyczy sobie podwyżki. Hola, hola, kolego, Twoja cena zależeć będzie nie tylko od umiejętności, ale też ceny innych piłkarzy i tego, czy inne kluby chcą Cię podkupić.

■ Konsola zajmie się analizowaniem ruchów gracza i odpowiednio zareaguje. Kluby wydadzą odpowiednio większe lub mniejsze pieniądze na wzmocnienia, może spróbują podkupić zawodników z jego drużyny.

■ Trenerzy pozostałych klubów będą reagować na poczynania gracza. Ustawią odpowiednią taktykę na mecz analizując skład jego drużyny – kontuzje, umiejętności zawodników i ich formę w poprzednich spotkaniach.

Nic nie daje takiej frajdy w futbolu, jak piękne strzały z daleka. Autorzy obiecują, że w nowej „fifce" częściej będą wpadać gole po rzutach wolnych, albo przynajmniej piłka poleci w światło bramki, a nie jak prawie zawsze w trybuny. Trzeba wierzyć na słowo, na razie fizykę przeniesiono z zeszłorocznej gry. To tłumaczy, dlaczego tak często grający trafiali w słupek i poprzeczkę. A skoro mowa o poprzeczkach, bramkarze nauczą się przenosić piłkę nad bramką, gdy przeciwnik spróbuje zaskoczyć ich lobem.

## PRZEMYŚLANA TAKTYKA

Stare piłkarskie porzekadło mówi, że gra się tak, jak rywal pozwala. Jeśli wrzutki nie

**AUTORZY OBIECUJĄ, ŻE W NOWEJ „FIFCE" CZĘŚCIEJ BĘDĄ WPADAĆ GOLE PO RZUTACH WOLNYCH, ALBO PRZYNAJMNIEJ PIŁKA POLECI W ŚWIATŁO BRAMKI, A NIE W TRYBUNY**

□ Nowa FIFA, nowe animacje zawodników i jeszcze ładniejsze parady bramkarzy. W żadnej innej grze piłkarze nie poruszają się tak naturalnie.

przynoszą rezultatu, bo obrońcy dobrze grają głową i sensownie wybijają piłkę, a nie na oślep pod nogi zawodników drużyny atakującej, trzeba spróbować innej taktyki. Prostopadłe podania mogą być bardzo ważne w FIFA 10. Zauważyłem, że piłkarze nie biegli bez sensu do przodu czekając aż piłka do nich dojdzie, tylko od początku poruszali się po skosie, żeby zablokować obrońców przed ewentualnym przecięciem podania. Taki pass może otworzyć drogę do bramki, a jeśli wystarczy czasu, zawodnik sam przełoży piłkę na lepszą nogę, by mieć pewność, że strzeli gola.

Przed twórcami gry długa droga. To, co na razie widziałem, można określić mianem delikatnie usprawnionej poprzedniej części. Do premiery jeszcze kilka miesięcy, więc jest czas na wprowadzenie kilku poprawek. Najbardziej żałuję, że nie miałem okazji sprawdzić „360 degree dribbling", czyli możliwości biegania w dowolnym kierunku (a nie tylko w ośmiu, jak na krzyżaku) dającej większą kontrolę nad zawodnikiem. W przypadku polskich kopaczy może ciężko będzie zauważyć różnicę, ale takim Messim na pewno da się omijać przeciwników jak pachołki. Szybcy piłkarze będą dodatkowo mogli obiec rywali zostawiając ich w tyle.

Krótka przygoda z wczesną wersją FIFA 10 wystarczyła, żebym wypatrywał pełnej wersji. Chcę zobaczyć, czy naprawdę napastnicy będą bardziej uważać, żeby nie dać się złapać na spalonym, a także interesuje mnie zachowanie pomocników w sytuacjach, gdy pod bramkę przeciwnika zapędzą się obrońcy. Na przykład podczas stałych fragmentów gry. Poprzednio taki agresywny rajd defensywy narażał na stratę gola z szybkiej kontry. Tym razem, gdy wysocy obrońcy ruszą do przodu na przykład przy rzucie rożnym, pomocnicy zostaną, żeby pilnować tyłów do czasu aż ich partnerzy wrócą na swoje pozycje. Skąd piłkarze będą wiedzieć, że to akurat oni mają się cofnąć? Prawdopodobnie da się to ustawić w opcjach przed lub w trakcie meczu, ale o taktyce EA Canada na razie nie mówiło, więc to tylko moje domysły. Dodano też kilka nowych animacji, zadbano o to, żeby kibice żywo reagowali, kiedy będzie sytuacja podbramkowa, albo sędzia pokaże kolorowy kartonik.

Zapowiada się mądra, spokojna ewolucja serii. Żadnych gwałtownych ruchów, tylko usprawnianie systemu, który sprawdził się przy okazji FIFA 09. Rewolucji nie potrzeba.

**//Mielu**

Nie będzie loadingów, nawet gdy bohater wejdzie do banku czy saloonu. Da się zerknąć przez okno, by zobaczyć co robią NPC znajdujący się w środku. Może uda się dostrzec oszusta ukrywającego piątego asa w rękawie?

Marston jest samotnikiem i większość zadań wypełnia sam. A skoro tak, łatwo domyślić się, jaka jest odpowiedź na pytanie, czy w grze znajdzie się tryb kooperacji.

# RED DEAD REDEMPTION

## Twórcy GTA wyzywają Techland na pojedynek w samo południe

Początek dwudziestego wieku, ostatnie lata Dzikiego Zachodu – kowbojów, szeryfów, łowców głów, saloonów i pojedynków w samo południe. Nawet bandyta John Marston, mający na koncie napady na banki, zawiesił kapelusz i pas z rewolwerami na kołku i poświęcił się życiu rodzinnemu. Uwierzył, że jest w stanie zostawić przeszłość za sobą, ale ludzie się nie zmieniają, o czym przekona się, gdy zostanie zmuszony do opuszczenia domu, by odnaleźć byłego partnera, bandytę poszukiwanego przez organizację mającą przerodzić się w przyszłości w FBI.

Red Dead Redemption nie będzie kontynuacją Red Dead Revolver. To zupełnie nowy tytuł, z nowym bohaterem, inną historią, a przede wszystkim gra, o której autorzy mówią, że czuć w niej ducha Rockstar. Liniowy, arcade'owy Revolver początkowo tworzony był przez Capcom, Rockstar tylko dokończyli produkcję. Choć nie wstydzą się tamtego tytułu, dziś wyraźnie podkreślają, że mieli totalnie inną wizję konsolowego westernu. Zaprezentują ją jesienią, gdy ukaże się Red Dead Redemption.

Gra powstaje w San Diego przy ścisłej współpracy z Rockstar Leeds, twórcami GTA. Dzielą się doświadczeniem zdobytym przy produkcji sandboksów. Ogromny świat to największa zmiana w stosunku do poprzedniej części, a autorzy mówią, że będzie on jednym z największych, może nawet największym ze wszystkich, jakie kiedykolwiek stworzyła ekipa Rockstar. Na początku nie da się wszędzie pojechać, dostęp do kolejnych części mapy odblokuje się z czasem. Miejsce akcji podzielono na trzy duże tereny. Przygoda rozpocznie się we Frontier, południowej części USA. Jak mówią autorzy, to jedna z ostatnich „dzikich" okolic szybko rozwijającej się Ameryki. Mieszkańcy są nieświadomi rozwoju technologii, panują stare zwyczaje, nie ma policji, porządku wciąż pilnują szeryfowie, wieczorami szarzy obywatele chowają się w domach, a do saloonów garną spragnieni wrażeń. Bohater będzie mógł do nich dołączyć, wypić kilka drinków, porozmawiać i poszukać szczęścia w hazardzie – zagra w karty oraz pokaże jak szybko potrafi wbijać nóż pomiędzy palce. Kto wie, być może nadarzy się okazja do bójki i wyrzucenia kogoś przez drzwi.

### DZIKI DZIKI ZACHÓD

Wielkie, nowoczesne, gęsto zaludnione miasto jest wdzięcznym tematem dla projektantów misji. Co innego pustkowia, lasy, tereny górzyste, które pokonuje się na koniu, a także małe miasteczka zamieszkane przez kilkadziesiąt osób. Największym wyzwaniem stojącym przed autorami jest stworzenie żyjącego świata, w którym gracz nigdy nie będzie się nudzić. Żeby tego dokonać przygotowują setki nieskryptowanych wydarzeń – po drogach mają jeździć powozy, od czasu do czasu Marston zobaczy samotnego kowboja uciekającego przed pościgiem, albo dzikie zwierzę atakujące ludzi; będzie także świadkiem strzelanin i napadów. Gracz zdecyduje czy wziąć w nich udział, czy zadowolić się rolą obserwatora. Może ruszy go sumienie i powstrzyma żołnierzy przygotowujących się do rozstrzelania ludzi ustawionych pod murem.

**RED DEAD REDEMPTION NIE BĘDZIE KONTYNUACJĄ RED DEAD REVOLVER. TO ZUPEŁNIE NOWY TYTUŁ, Z NOWYM BOHATEREM, INNĄ HISTORIĄ**

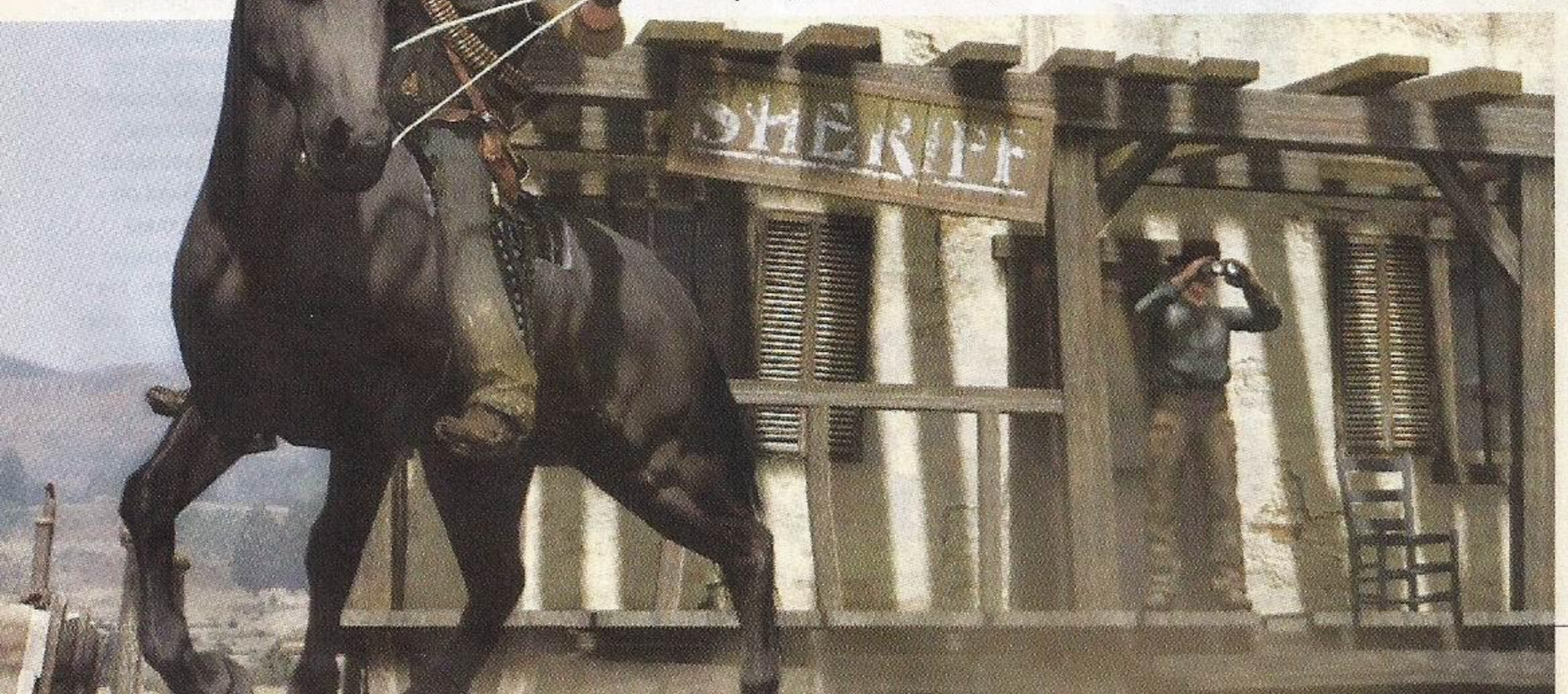
**INFO**
DEVELOPER: ROCKSTAR
WYDAWCA: ROCKSTAR
TERMIN: JESIEŃ 2009
KONSOLA: X360, PS3

Pogoda będzie zmieniać się jak w kalejdoskopie wpływając na otoczenie, choć nie wiadomo, czy na przykład burza przestraszy konie, a deszcz zmieni drogę w błoto i utrudni przejazd powozów. Tajemnicą pozostaje również, jakie nieprzyjemności czyhają na bohatera, gdy zapadnie zmrok.

Albo zatrzyma się przy przewróconej dorożce, by pomóc pięknej kobiecie nieświadomy tego, że to pułapka i za chwilę rozpocznie się krwawa jatka. W odróżnieniu od filmów o Dzikim Zachodzie, w Red Dead Redemption pokazany zostanie świat mroczny, pełen przemocy, która w kinowych klasykach gatunku wyglądała banalnie, a tutaj ma być dużo bardziej dosadna. Choć nie spodziewamy się takiej ilości przekleństw i brutalności, jak w świetnym serialu „Deadwood". W takim miejscu liczy się tylko, kto ma broń i jak dobrze potrafi się nią posługiwać.

### CZŁOWIEK ZWANY KONIEM

Strzelanie ma stanowić wyzwanie, wszelka pomoc przy celowaniu zostanie ograniczona, trzeba będzie trochę poćwiczyć zanim stanie się do walki z uzbrojonymi po zęby zbirami. Na przykład polując na zwierzęta – niedźwiedzie, dzikie



konie, króliki, ptaki, wilki – w sumie czterdzieści różnych rodzajów. Dużo jak na dodatek do właściwej gry, ale to przecież Rockstar, oni nigdy nie idą na łatwiznę.

Graczowi skórę wielokrotnie uratuje cover system pozwalający na strzelanie na oślep albo delikatne wychylenie się zza osłony i posłanie kilku kulek, a także regenerujące się zdrowie oraz umiejętność spowalniania czasu, tak zwany Deadeye Mode – jeden z nielicznych elementów Red Dead Revolver przeniesionych do Redemption. Z czasem ta zdolność rozwinie się i da się najpierw zaznaczyć kilka celów, a następnie pociągnąć za spust, by pozbyć się ich wszystkich.

## ROCKSTAR JUŻ DAWNO NIE DOSTARCZYŁ SŁABEJ GRY (POZA MANHUNT 2), WIĘC PO REDEMPTION NALEŻY SPODZIEWAĆ SIĘ SAMYCH POZYTYWÓW

Coś takiego jest też w Call of Juarez: Bound in Blood, więc akurat tutaj oryginalnością Rockstar nie grzeszą. Dopiero okaże się co wymyślą w temacie pojedynków rewolwerowców, jak na razie ten element rozgrywki owiany jest tajemnicą.

Przeciwnika da się złapać na lasso, związać go i przewiesić przez konia, jak worek owsa, a jak będzie się szarpał, można go zrzucić i przejedzie się tyłkiem po ziemi. Konie to jeden z kluczowych elementów gry. Da się je kupić od hodowcy, ukraść, albo złapać dzikie i spróbować oswoić. Od tego skąd pochodzą i jakiej są rasy będzie zależeć ich zdrowie i kondycja. Inne zwierzęta mogą stanowić dla wierzchowca zagrożenie, gdy zaatakują, przerażony koń może zrzucić bohatera. Zwierzę pozbędzie się właściciela również wtedy, gdy ten przesadzi z ostrą jazdą. Lepiej za często nie traktować konia ostrogami, zwłaszcza podczas misji polegających na eskortowaniu pociągu, na który zamierzają napaść bandyci. Autorzy obiecują, że SI zwierzęcia zadba o to, żeby nie wywróciło się ono o byle kamień.

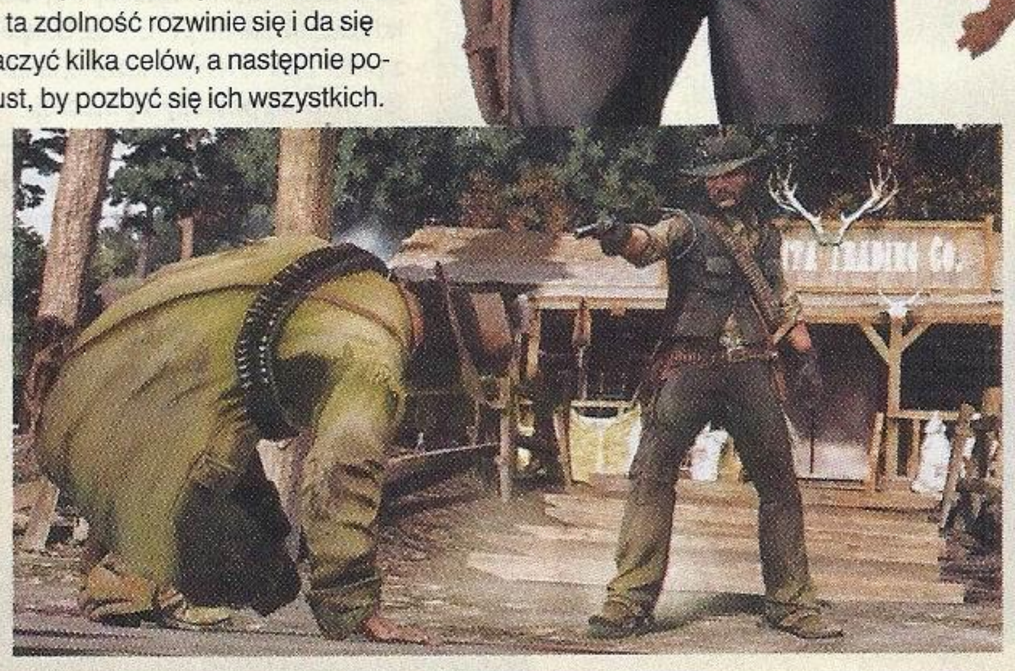
### SAMOTNY I ODWAŻNY

Misji będzie mniej niż w GTA, ale mają trwać dłużej, a częste checkpointy uchronią przed koniecznością powtarzania ich od początku. Wymiana więźnia na zakładnika, eskortowanie powozu, celowniczki na szynach, polowanie na groźnego bandytę, tropienie dzikiego zwierzęcia terroryzującego mieszkańców wioski... To tylko część atrakcji. W niektórych misjach bohatera wspomogą bohaterowie niezależni, ale jak na samotnika przystało, przeważnie sam zadba o swój interes.

Ludzie znudzeni codziennością będą plotkować o bohaterze; jeśli nabroi, nabiorą do niego dystansu, wywieszą listy gończe i wyruszą za nim łowcy głów. U szeryfa zamiast pracy znajdzie co najwyżej miejsce w celi.

W dalszej części gry Marston trafi do Meksyku targanego wojną domową, a trzecim dużym obszarem, jaki zwiedzi, będą północne tereny Stanów. To właśnie tam gracze zobaczą gwałtownie zachodzące zmiany, ludzi korzystających z najnowszych technologii, ciekawych świata, inaczej nastawionych do obcych niż „dzikusy" z Frontier. Pojeździ pociągami, dorożkami, wejdzie na pokład parowców. Co będzie tam robić? Strzelać do zbirów i patrzeć jak na ich ciała realistycznie targane są kulami dzięki technologii Euphoria znanej z GTA IV. To ona zadba o naturalne ruchy postaci, czy to w momencie, gdy zostaną postrzelone, czy spadną z konia.

Rockstar już dawno nie dostarczył słabej gry (poza Manhunt 2), więc po Redemption należy spodziewać się samych pozytywów. Bardzo ciekawie przedstawia się rywalizacja gry z polskim Call of Juarez. Kto bardziej czuje westerny? Okaże się jesienią. Wtedy też zobaczymy, co w temacie multiplayera zdziałała ekipa z San Diego. Dziś wiadomo tylko, że multi zostanie zbudowane wokół koni, dorożek i pociągów, więc zapewne będzie tryb, w którym jedna drużyna musi bronić pociągu, a zadaniem drugiej jest przejęcie transportu. Najpóźniej za kilka miesięcy okaże się czy mamy rację, ale na pewno przed premierą jeszcze o grze usłyszymy. //**mielu**



### POWIEDZ „NIE" RASIZMOWI

Rockstar bardzo chcą pokazać, jak nieprzyjemnie żyło się na Dzikim Zachodzie. Odrobili pracę domową studiując książki historyczne dotyczące tamtego okresu. Jak mówią, nie chcieli powielać fikcji pokazywanej w filmach. Pożyjemy, zobaczymy. W tej chwili wiadomo tylko tyle, że NPC będą przeklinać, choć na szczęście nie co drugie zdanie. Autorzy nie odważyli się natomiast na to, by postacie w grze rzucały rasistowskimi obelgami. W tamtym okresie były one na porządku dziennym, ale jak wiadomo, Amerykanie są dziś na nie bardzo wyczuleni, więc postanowiono ich nie drażnić. NPC w inny sposób pokażą swoją niechęć do mniejszości etnicznych.

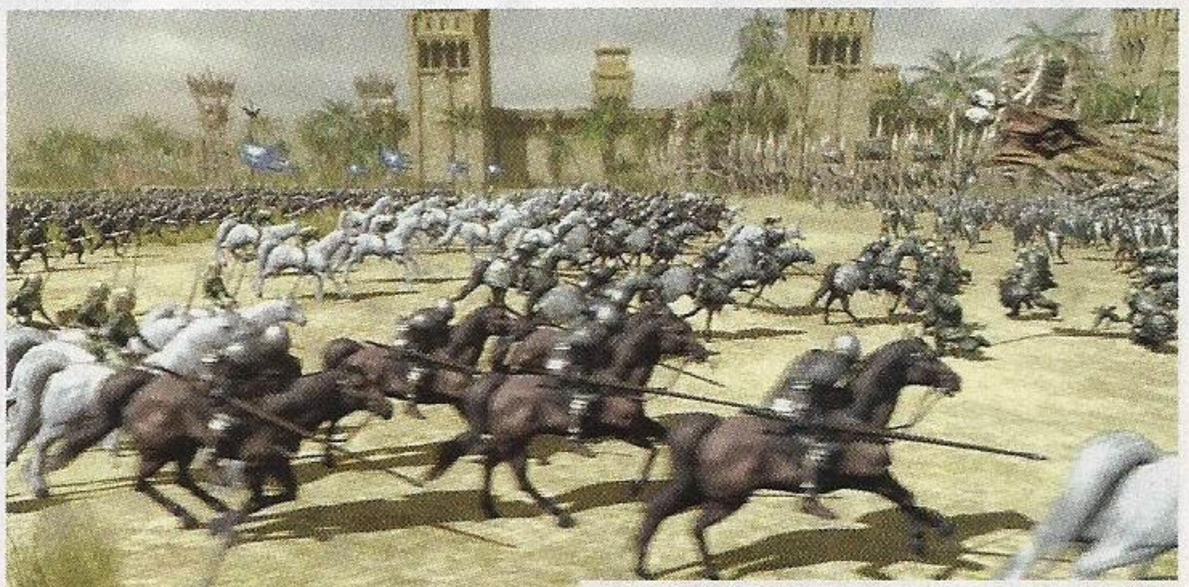
Kapelusz, krawat, koszula, zegarek na złotej dewizce, marynarka skrojona na miarę, krótko mówiąc – klasa. Marston dobrze wie, jak należy wyglądać idąc grać w karty. Wypełniając zadania zarzuci coś luźniejszego. Podwinięte rękawy koszuli i skórzane rękawice pasują jak ulał do wizerunku rewolwerowca.

# KINGDOM UNDER FIRE II

## MOARTS – narodziny nowego gatunku?

A może przerost ambicji twórców? W czasach pierwszego Xboxa Koreańczycy z ekip Phantagram i Blueside stworzyli dwa bardzo dobre gry action-RTS, KUF: The Crusaders i KUF: Heroes, obie dostały od nas wysokie oceny, odpowiednio 8.6 i 7.8. Wyjątkowość pomysłu polegała na tym, że jednocześnie można było siekać przeciwników, jak w normalnym hack n' slash, oraz dowodzić oddziałami swych wojsk za pomocą mini-mapy. Potem twórcy postanowili zrobić skok w bok i w zeszłym roku wypuścili na rynek słabą KUF: Circle of Doom (ocena 4.5), która była już grą action-RPG, czymś w rodzaju Diablo z perspektywy TPP – ot, łaziło się i siekało, zbierało i tworzyło przedmioty i rozwijało postać. Kingdom Under Fire II będzie jednocześnie powrotem do korzeni oraz rozwinięciem pierwotnego konceptu do formy, która wypełni założenia skrótu MOARTS, czyli Multiplayer Online Action Real-Time Strategy.

**INFO**
DEVELOPER: BLUESIDE
WYDAWCA: NIEZNANY
TERMIN: 2009
KONSOLA: X360, PS3



Żadna gra fantasy nie może obejść się bez wiekich mieczy, mięśniaków i półnagich lasek walczących w butach na obcasach.

## CZEMU NIE MMOARTS?

Na ogromnym kontynencie zwanym Bersią, jednocześnie będzie mogło przebywać ponad 10 tysięcy graczy na każdym z serwerów, ale największe z map, na których toczyć się będą bezpośrednie starcia pomiędzy graczami, umożliwią starcia najwyżej 15 na 15, co i tak przełoży się na tysiące jednostek przewalających się przez pole bitwy. Oczywiście będą też mniejsze mapy, także dla bitew dwóch na dwóch. Stąd zapewne brak tego M przed MOARTS, bo nie będzie można ot tak walczyć sobie z każdym napotkanym graczem i nie każdy z nich będzie wrogiem – wojną będą rządziły pewne zasady, jak choćby to, że trzeba ją najpierw wypowiedzieć. Ale i tak pomysł jest bardzo ambitny, ponieważ każdy z graczy będzie miał własnego herosa oraz armię i będzie mógł dołączyć się do jednej z wielu stron konfliktu.

Szarża konnicy i jednorożnicy (?) wygląda efektownie, ale jeszcze większe wrażenie robi liczba walczących jednocześnie jednostek. To wprawdzie trailer, ale twórcy zapowiadają, że bitwy będą naprawdę epickie. Mamy nadzieję, że na zapowiedziach się nie skończy i Blueside dostarczą.

**KUF II BĘDZIE JEDNOCZEŚNIE POWROTEM DO KORZENI ORAZ ROZWINIĘCIEM PIERWOTNEGO KONCEPTU DO FORMY, KTÓRA WYPEŁNI ZAŁOŻENIA SKRÓTU MOARTS, CZYLI MULTIPLAYER ONLINE ACTION REAL-TIME STRATEGY**

Bersia będzie polem nieustannej walki o wpływy i nowe tereny, miasta i zamki będą przechodzić z rąk do rąk, a gracz będzie mógł dołączyć do jednej z gildii czy też frakcji i służyć jej jako lojalny dowódca lub też po prostu wynajmując swój miecz jako zwykły najemnik, jeżeli nie ma ochoty być zaszufladkowany. Gildie będą nastawione na podbój, by zwiększyć swą potęgę oraz ilość dostępnych surowców, a gracze będą nagradzani za zwycięstwa punktami doświadczenia, środkami na rozbudowę armii oraz przedmiotami. Wynik każdego starcia przesądzi o tym, czy jedna ze stron zdobędzie nowe ziemie, czy też utrzymane zostanie status quo, jeżeli atakujący poniesie klęskę. Tym sposobem konflikt zostanie sprowadzony do tego, z czego składają się prawdziwe wojny – do setek mniejszych lub większych bitew i potyczek, których wynik będzie miał wpływ na układ sił na kontynencie. Wojna o Bersię będzie trwała nieustannie, a zakończy się wtedy, gdy jedna z frakcji pobije pozostałe, ale to wcale nie znaczy, że sama gra dobiegnie końca – w takiej chwili nastąpi po prostu reset do sytuacji wyjściowej i wszystko zacznie się od początku. Dzięki temu każda z potencjalnie nieskończonej liczby wielkich wojen o Bersię potoczy się inaczej.

Brzmi to niemal aż zbyt dobrze – strategia w skali kontynentalnej, zdobywanie nowych ziem, by zwiększyć potencjał militarny swej frakcji, możliwość zawierania sojuszy pomiędzy gildiami, potencjalne zdrady ze strony dotychczasowych sprzymierzeńców – to wszystko

Jatka wygląda soczyście, ale podczas gry raczej nie będzie to wyglądało aż tak dobrze. Prawdopodobnie, bo kto ich tam wie, tych Koreańczyków. The Crusaders i Heroes wyglądały lepiej niż Dynasty Warriors, więc jest nadzieja. Którą nieco podkopuje fakt, że gra nie ma wydawcy – Blueside postawili na multiplaformowość i uciekli spod skrzydeł Microsoft Game Studios.

Skąd my to znamy? Czy przypadkiem podobnych akcji nie widzieliśmy w God of War w wykonaniu Kratosa? Jasne, to było pytanie retoryczne. Ale jakoś nie widać wielkich symboli przycisków, które sugerowałyby, że to QTE. Ale naszym zdaniem to jest QTE...

da wielkie pole do popisu dla wszystkich tych, którzy chcą zostać Czyngis-chanami tego świata. A przecież dojdą do tego bitwy w skali, jaką można ogarnąć i dobrze się przy tym bawić w momentach, gdy steruje się własnym Herosem i siecze wrogów na sposób znany z serii Dynasty Warriors jednocześnie wydając rozkazy pozostałym oddziałom za pomocą sprytnie rozwiązanego interfejsu.

Pojawia się jednak kilka pytań – jak na przykład rozwiązać problem, gdy jeden obrońca staje przeciwko wielu przeciwnikom, bo akurat członków jego gildii nie ma online. Wyjściem jest pomoc jednostek kierowanych przez SI, ale jest obawa, że sztuczna inteligencja nie podoła takiemu zadaniu. Inną kwestią jest sposób zwiedzania tego ogromnego świata – gracze nie będą sobie po nim łazić swymi awatarami, jak ma to miejsce w WoWie. Zamiast tego będą latać w swych statkach-matkach, które będą widoczne w trójwymiarowym świecie gry. Wiadomo już, że konflikt nie będzie sprowadzał się wyłącznie do bitew pomiędzy graczami, znajdzie się też miejsce na misje fabularne, zadania kooperacyjne, oblężenia zamków, a wszystko toczyć się będzie na zróżnicowanych pod względem wyglądu mapach – pustyniach, lodowych polach, zielonych łąkach, czy lasach.

## JESTEM SAM

Ale multi online to nie wszystko, Bluesidede zapewniają, że samotnik znajdzie tu wiele do roboty, jak choćby trzy kampanie opowiadające o konflikcie pomiędzy Human Alliance, Dark Legion i nową frakcją – Encablossianami. Pojawią się nowi bohaterowie, powrócą starzy, a fabuła będzie tradycyjnie nieźle zakręcona – 150 lat minęło od wydarzeń z The Crusaders i Circle of Doom, ale Regnier i Kendal ten czas spędzili w wymiarze Encablossa i teraz powrócili na stare śmieci, gdzie panoszą się właśnie Encablossianie i pałęta się pełno zmutowanych potworów. Bohaterów do wyboru będzie o wiele więcej, każdy ze swoją własną historią, unikalnymi zdolnościami i umiejętnościami. Tradycyjnie już będą tacy, co przedkładają magię nad miecz, albo pistolet nad kuszę, ale oczywiście standardowych rzeźników również nie zabrakanie.

Całość utrzymana będzie w znanym już z serii klimacie zachodniego fantasy w dalekowschodnim wydaniu, co przejawia się zwłaszcza w niebywałym heroizmie herosów, widocznym głównie w tym, że machają przeogromnymi mieczami zakuci w wyjątkowo niepraktyczne zbroje lub, w przypadku heroin, ganiają po polach bitew w zasadzie nago. No ale taki już urok fantasy i nie ma się co zżymać. Tym bardziej, że pierwsze screeny oraz trailer wyglądają bardzo obiecująco, choć Blueside uczciwie informują, że film został podrasowany. Ale nawet, gdy weźmiemy na to poprawkę, gra i tak będzie robiła świetne wrażenie.

Silnik gry zwie się Fame Tech 2 i ma umożliwić starcia na niespotykaną dotychczas skalę. Już w dwóch pierwszych konsolowych KUFach na polu bitwy roiło się od zwykłych przeciwników, pomiędzy którymi wyrastały góry trollowego miecha czy olbrzymie skorpiony oraz inne wynaturzenia, jak choćby gigantyczne skrzyżowanie słonia z jaszczurem, czy co to tam jest. Na dokładkę nad polem bitwy latały rozmaite jednostki latające, jak smoki przypominające nieco te z Lair. W KUF II pojawią się wymienione wyżej oraz nowe potwory i oddziały, i w ogóle wszystkiego ma być więcej; jednocześnie na ekranie będą zarzynać się, wedle zapowiedzi developerów, tysiące świetnie animowanych i ładniejszych niż kiedykolwiek jednostek. Jak dla nas wystarczą setki, byleby animacja była płynna. Ale kto wie, może Blueside rzeczywiście spełnią swe obietnice, bo The Crusaders i Heroes nie można było odmówić efektownej grafiki.

KUF II zapowiada się naprawdę intrygująco, ale jeżeli możemy o coś prosić, to o nieco mniejsze skoki trudności podczas kampanii dla samotników. Poprzednio było trudno, bo zanim zdążyliśmy nauczyć się ogarniać sterowanie, gra rzucała nas na zdecydowanie zbyt głęboką wodę. Ale tak to bywa, gdy za beta-testerów ma się koreańskich mistrzów RTSów. //**mac**

### INNA FILOZOFIA

**Koreańczycy z Blueside są bardzo ambitni, ale jeżeli dadzą radę utrzymać poziom dwóch pierwszych konsolowych odsłon swej serii, czyli Heroes i The Crusaders, a jednocześnie unikną takiej wtopy, jak w przypadku Circle of Doom, to możemy otrzymać naprawdę rewolucyjną grę będącą połączeniem Dynasty Warriors, Romance of Three Kingdoms, Kessena i oczywiście solidnej dawki online'owej sieczki oraz eksploracji. Strategia, taktyka, slasher oraz RPG – czy nie za dużo grzybów w tym barszczu? Mamy nadzieję, że nie, bo choć projekt jest ambitny, to Koreańczycy wykazali się pokorą uczciwie uprzedzając, że trailer jest podrasowany. Tak więc jest nadzieja, że w tym co mówią o swej grze są równie uczciwi i nie przesadzają. Oby tak było.**

Standardowa ekipa rzeźników świata fantasy – dzielny, przystojny paladyn, blond dziewoja w typie Joanny d'Arc oraz brodaty kurdupel w rogatym hełmie uzbrojony w... toporo-garłacz? Na drugim końcu tych morderczych zabawek znajdą się wszelkiego rodzaju orkopodobne stwory i inne sługusy mrocznych sił.

# NEWSFLASH

## CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### BEZ PIJANEGO MISTRZA

Po odejściu z Team Ninja Tomonobu Itagaki zapadł się pod ziemię, tymczasem jego byli współpracownicy dają do zrozumienia, że tworzą multiplatformowe Ninja Gaiden 3. Ciekawe, w jakim kierunku pójdą – czy w stronę krwawej rzeźni jak NG2, czy artstyle'u jak w NG Sigma 2, gdzie fioletowa mgła przysłania widok odcinanych kończyn.

### Z WIZYTĄ U SQUARE I EIDOS

Kwadratowi przejęli całkowitą kontrolę nad angielskim wydawcą i przyznają, że jeśli będą zadowoleni ze współpracy, mogą zdecydować się na zakup kolejnej firmy. Na Eidosa Square Enix wydali 84 miliony funtów (około 420 milionów złotych). Czas pokaże, czy była to opłacalna inwestycja. Przynajmniej wiadomo, że kilka projektów jest bezpiecznych i na pewno się pojawią. Wśród nich jest Deus Ex 3, a także świeżo zapowiedziane Thief 4 oraz nowa część Hitmana.

### PAJĄK I ROBOTY

Developer solidnego Bourne Identity pracuje nad grą na licencji filmu Transformers 2. Taka plotka obiegła sieć, więc można mieć nadzieję, że gra z Autobotami będzie przynajmniej równie dobra. Interesująco wygląda też sprawa z nowym tytułem ze Spideyem w roli głównej. Podobno pracuje nad nim developer Prototype, co jest doskonałą wiadomością. Przygody Mercera zapowiadają się wyśmienicie, widać, że Radical czują sandboxy z superherosami. A teraz poprosimy konkrety.

### NOWE STARE MAPY DO KZ2

Jeszcze w czerwcu Killzone 2 doczeka się kolejnego DLC o nazwie Flash and Thunder. W skład zestawu wejdą dwie odświeżone, przeprojektowane mapy z pierwszej części – Beach Head oraz Southern Hills. Oby cena była niższa niż w przypadku Steel & Titanium.

### FILMOWCY ROBIĄ GRY

Legendary Pictures próbujące przenieść na srebrny ekran World of Warcraft oraz Gears of War zamierza rozpocząć produkcję gier opartych na licencjach filmów wyprodukowanych przez studio. Tylko jakich, skoro większość to koprodukcje z większymi firmami, jak Warner Bros.? Legendary mają na koncie między innymi „Dark Knight", „300" i „Watchmen".

### WYCIECZKA DO IRAKU ODWOŁANA

Konami zrezygnowało z planów wydania gry Six Days in Fallujah, o której krótko pisaliśmy w poprzednim numerze NEO+. Decyzję podjęto po ostrej krytyce ze strony mediów i opinii publicznej. Amerykanie najwyraźniej nie są zainteresowani powrotem do Iraku, nawet wirtualnym. Autorzy są zdziwieni i bardzo chcieliby dokończyć produkcję. Albo ktoś ich wesprze, albo DrMax będzie miał kolejny tytuł do opisania w Martwych Pixelach.

### FILM BIOSHOCK WSTRZYMANY

Pierwsza część Resident Evil jest jak zombiaki w niej występujące – nieugięta i niepoddająca się upływowi czasu. Remake remake-'a (jak to brzmi...) ukaże się na Wii w Japonii na początku czerwca. Nie należy oczekiwać dużych zmian, choć miło by było, gdyby autorzy zdradzili, w jaki sposób zamierzają wykorzystać możliwości wiilota. Chcielibyście tego w Europie?

### WIEDŹMIN WSTRZYMANY

Jak grom z jasnego nieba gruchnęła informacja o wstrzymaniu prac nad konsolowym Wiedźminem – The Witcher: Rise of the White Wolf. Powodów było wiele, CD Projekt twierdzi, że francuski developer zbyt wolno pracował i absolutnie nie dałby rady dotrzymać obiecanych terminów, przez co gra ukazałaby się najwcześniej w przyszłym roku omijając tegoroczną Gwiazdkę, a więc najlepszą okazję do zarobienia grubszej kasy. Tymczasem Widescreen Games twierdzą, że produkcję wstrzymano, bo Polacy spóźniali się z płatnościami. Aż chciałoby się zapytać po co w ogóle CD Projekt zlecił produkcję drugoligowej firmie z Francji. Pozostaje czekać na kontynuację, która powstaje zgodnie z terminem, a w pierwszą część zagrać na pececie. Przy okazji polecamy felieton Lorda Khazadala poświęcony temu tematowi.

### DUCHY POWRÓCĄ

Pod koniec roku na półki sklepowe w końcu trafią zapowiadane od ponad dwóch lat nowe przygody Sama Fishera (Splinter Cell Conviction), a na przełomie 2009-2010 ukaże się również Ghost Recon 4. Trzeba przyznać, że Ubisoft dzielnie sobie poczyna na rynku. Na Gwiazdkę szykują między innymi Assassin's Creed 2, Avatar i Red Steel 2, a gdzieś tam jeszcze po cichu powstaje Beyond Good & Evil 2.

### CALL OF DUTY 7: VIETNAM?

Treyarch podzielili się z Infinity Ward pracami nad kolejnymi częściami Call of Duty, ale najwyraźniej również mają dość drugiej wojny światowej. „Dobrze poinformowane źródła" donoszą, że akcja gry przeniesie się do Wietnamu. Dawno już nie było porządnej strzelaniny skupiającej się na tej tematyce, więc jest to bardzo dobra wiadomość. Oby prawdziwa. Gra oczywiście już powstaje, a po informacje odnośnie Modern Warfare 2 zapraszamy do naszego ekskluzywnego raportu.

### JESZCZE WIĘCEJ RAPTURE

Jest duża szansa, że akcja trzeciej części BioShock będzie ponownie rozgrywać się w podwodnym mieście. Zdziwieni? Bo my niespecjalnie. Reżyser kreatywny z ekipy 2K Marin opracowującej sequela jednej z najlepszych gier 2007 roku, zapewnia, że Rapture jest ważnym elementem serii i w tej chwili nikt nie chce z niego rezygnować, a przynajmniej nie w najbliższym czasie.

### DUKE NUKEM NEVER

Dwanaście lat łudziliśmy się, że Duke Nukem Forever ujrzy światło dzienne. Wygląda na to, że wciąż jest to możliwe, choć w tej chwili mało prawdopodobne. Ostatnie dni były dla developera bardzo trudne. Najpierw pojawiły się informacje o zamknięciu studia, później wydawca (Take2) zagroził firmie pozwem sądowym, a teraz okazuje się, że 3D Realms żyją i mają się umiarkowanie dobrze, ale z powodu kłopotów finansowych pożegnali się z ekipą pracującą nad Duke Nukem Forever. Inne gry z Księciem w roli głównej ukażą się zgodnie z planem.

### KONIEC ATARI W EUROPIE

Europejski oddział firmy już niedługo przejdzie w ręce Namco Bandai. Atari jednak nie ginie, wciąż będzie działać amerykański oddział firmy. To zaskakująca wiadomość, wydawało się, że po zatrudnieniu Phila Harrisona z Sony firma zacznie się szybciej rozwijać, a nie zmniejszać.

### LAIR 5 ZAMKNIĘCI

Developer stojący za Star Wars: Rogue Leader i Lair – Factor 5, Inc. zamknął interes z powodu złej sytuacji ekonomicznej. Ostała się tylko Factor 5 GmbH z siedzibą w Kolonii, która pracuje nad tajemniczym projektem. Nie ujrzy on światła dziennego jeszcze przez kilka miesięcy.

### SUDA 51 I SQUARE

Grasshopper Manufacture (Killer 7, No More Heroes, tajemniczy projekt tworzony wspólnie z Shinjim Mikami) umieścili na swojej stronie internetowej informację o rozpoczęciu współpracy ze Square Enix. Nie podano żadnych detali, ale brzmi to bardzo interesująco i będziemy wyczekiwać dalszych informacji na ten temat.

# KOBIECYM OKIEM O GRACH

**Postacie żeńskie pojawiają się w zasadzie w każdej grze. Są bardziej lub mniej ważne, bardziej lub mniej urodziwe, bardziej lub mniej... rozbudowane w pewnych partiach ciała. Ponieważ temat parapetów, oczu i wymion był już kiedyś omawiany, tym razem skupimy się na tych pannach (i paniach), a raczej ich cechach, których nie cierpimy. Będzie ciągnięcie za kudły, wrzaski i zapasy w kisielu, dlatego co bardziej wygłodniałych czytelników zapraszamy do lektury.**

Kleksandra & Lady Luck

# BABA BABIE OKO WYKOLE

Nadal to czytacie? Freud coś powiedziałby na ten temat. Ale do rzeczy. Ciężko powiedzieć, co jest najbardziej denerwujące w pikselowatych babach, dlatego omówimy poszczególne cechy na przykładach, które doprowadzają nas do szewskiej pasji. Delikatnie mówiąc.

Pierwszą znienawidzoną wirtualną bohaterką na naszej liście jest... fanfary!!!... Yuna z Final Fantasy X! Autorzy prawdopodobnie chcieli stworzyć następczynię Matki Teresy, taką dzielną, poświęcającą się dla dobra ogółu dziewkę, śliczną, mądrą i uroczą. Tymczasem wyszła im jakaś niewydarzona cnotka niewydymka w kaloszach. „Ojej, muszę uratować świat, laboga, pójdę w ślady ojca!". I ten okropny voice acting! ARGHHHH!!!! Lubicie niezaradne istoty, wiecznie potrzebujące pomocy i kompletnie nie potrafiące o siebie zadbać? Bo my nie. Musicie wokół takiej bez przerwy chodzić (porwali Yunę! Yuna poszła sama! Yuna zemdlała w czasie modlitwy!), ciągle walczyć za dwoje (kochamy białych magów...), ogólnie mówiąc – mieć oczy dookoła głowy. Gorzej niż w niedzielę na trasie. Do tego takie niebożę tylko stoi i wzdycha, bo jakiekolwiek wysławianie się po ludzku jest poza jej możliwościami artykulacyjnymi. Totalna katastrofa.

Numer dwa: Sophitia Alexandra (seria Soul Calibur z niezapomnianym Soul Blade na czele). No luuudzie, cycata blondyna w firanie i gladiatorkach popyla po świecie szerząc miłość i pokój. Nienawiść do niej ciągnie się od części pierwszej i przeniosła się na młodszą siostrę wojowniczki – Cassandrę.

Pozycję numer trzy zajmuje kuzynka wyżej wymienionej Yuny – Rikku w wersji z FF X-2. JAK można było spaprać sympatyczną i energiczną postać, taką po prostu fajną? JAK można było zrobić z niej piszczącą, skaczącą jak naćpana blondynkę na poziomie intelektualnym kilkuletniego dziecka?! Nie należy słuchać dialogów z jej udziałem na zbyt podkręconych głośnikach – nietoperze uciekają z pobliskiego lasu.

Niestety, twórcy gier pracując nad sequelami zbyt często próbują zmienić wizerunek postaci, które gracze zdążyli polubić. Próba stworzenia mega super cool babki, czy też sex bomby kończy się zazwyczaj niepowodzeniem i tak, jak w przypadku Rikku, bohaterka traci naszą sympatię. Podobnie było z tekkenową Niną. W trzeciej części to fajna babka, ale już w Tekken 4 jakiś geniusz wpakował ją w różowy kondom i zrobił mamusią. Sam fakt, że została matką nie jest zły, jednak sposób, w jaki nią się stała, to jakieś kompletne nieporozumienie... Nie chodzi jednak o to, że ktoś spieprzył sprawę fabuły (to już chyba tradycja), jednak o zmianę charakteru Niny. Zimna suka (tak, kobiety również używają takich słów) i morderczyni zmieniła się w cycatego babsztyla w gumie i na szpilkach. Anna z kolei zawsze miała nierówno pod sufitem i tak już jej zostało. Oczywiście, ona również nie jest naszą ulubienicą. Przede wszystkim (do niedawna) była klonem Niny (styl walki), w dodatku dosyć żałosnym, bo ruszała się jak garbaty Plastuś po viagrze, więc równie dobrze mogłoby jej nie być, a nikt nie zauważyłby jej braku. O jej historii lepiej nawet nie wspominać – „Zahibernuję się, bo jak się moja siostra obudzi, to ja będę już stara i pomarszczona" i temu podobne cyrki.

W Devil May Cry 3 denerwuje nas Dante. Jednak w porównaniu z pewną blerwą jest on numerem dwa. Mowa o nikim innym, jak zakaloszowanej (to jakiś trend?) Lady w białej koszuli i z bazooką na ramieniu. Zdecydowanie niefajna postać, a jej design jest po prostu słaby (wybaczcie panowie, wiemy, że macie inne zdanie). Irytująca nadpobudliwa twardzielka. Powinna była spaść z tej cholernej wieży i nigdy więcej się nie pokazywać. To dokładnie drugi biegun od świętej Yuny – Zosia samosia, co wszystko wie lepiej. Prawie tragiczna postać z mądrością życiową i umiejętnościami mistrza Shaolin. Dno.

Nawet w Crash Team Racing znalazły się panienki, których nie potrafimy zdzierżyć. Gramy sobie i gramy, jest przyjemnie, aż tu nagle, znienacka Coco, postać dosyć wolna i średnio upierdliwa, na hardzie nagle staje się Kubicą w futrze z kwiatkiem w blond włosach. I jeszcze te okrzyki słodkiej blondi... „Bandicoot power!!!". Blaaaaaaah! Niby tylko popierdółka w „kreskówkowym" racerze, ale nawet takie maleństwa potrafią wywoływać westchnienie zniecierpliwienia i zez od tłumionego wrzasku „Ty mała <cenzura>!". Podobnie sprawa ma się ze wspomnianą w ostatnim miesiącu Pretty z Bombermana. Mamy jakieś takie dzikie szczęście, że na jakiejkolwiek pozycji ustawimy tę paskudę, ona i tak wygrywa w ostatecznej rozgrywce. Napsuje sporo krwi, potem spojrzy się jeszcze w ekran i zapiszczy po japońsku („Yatta ne!! ^^"). Terrorystka w różowym kasku.

Za święta, za wredna, za słodka... Napakowanie postaci zbyt wieloma cechami z tej samej półki nie wróży niczego dobrego. Ludzie nie są jednowymiarowi (przynajmniej ci o zbalansowanym zdrowiu psychicznym) i zawsze jakoś łatwiej znaleźć sobie grową (nazwijmy roboczo) przyjaciółkę, kiedy jest bardziej ludzka w nieludzkim, pikselowym świecie. A Wy jakich postaci nie lubicie? [Miel: Emo bohaterów jRPGów użalających się nad sobą na każdym kroku] ■

**Kleksandra i Lady Luck są zaprzyjaźnionymi z redakcją dziewczynami grającymi na konsolach. A przy okazji siostrami.**

GRY NA PS3 I XBOX360 OD 20 ZŁ

GRY NA PS2 OD 20 ZŁ

GRY NA PSP OD 30 ZŁ

XBOX 360 ARCADE 999,-

PSP 3004 579,-

DUŻY WYBÓR FILMÓW NA BLUE RAY

WSZYSTKICH HURTOWNIKÓW ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY

PS2 PS3 PSP X360 NDS WII

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

KONSOLE GRY AKCESORIA

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA

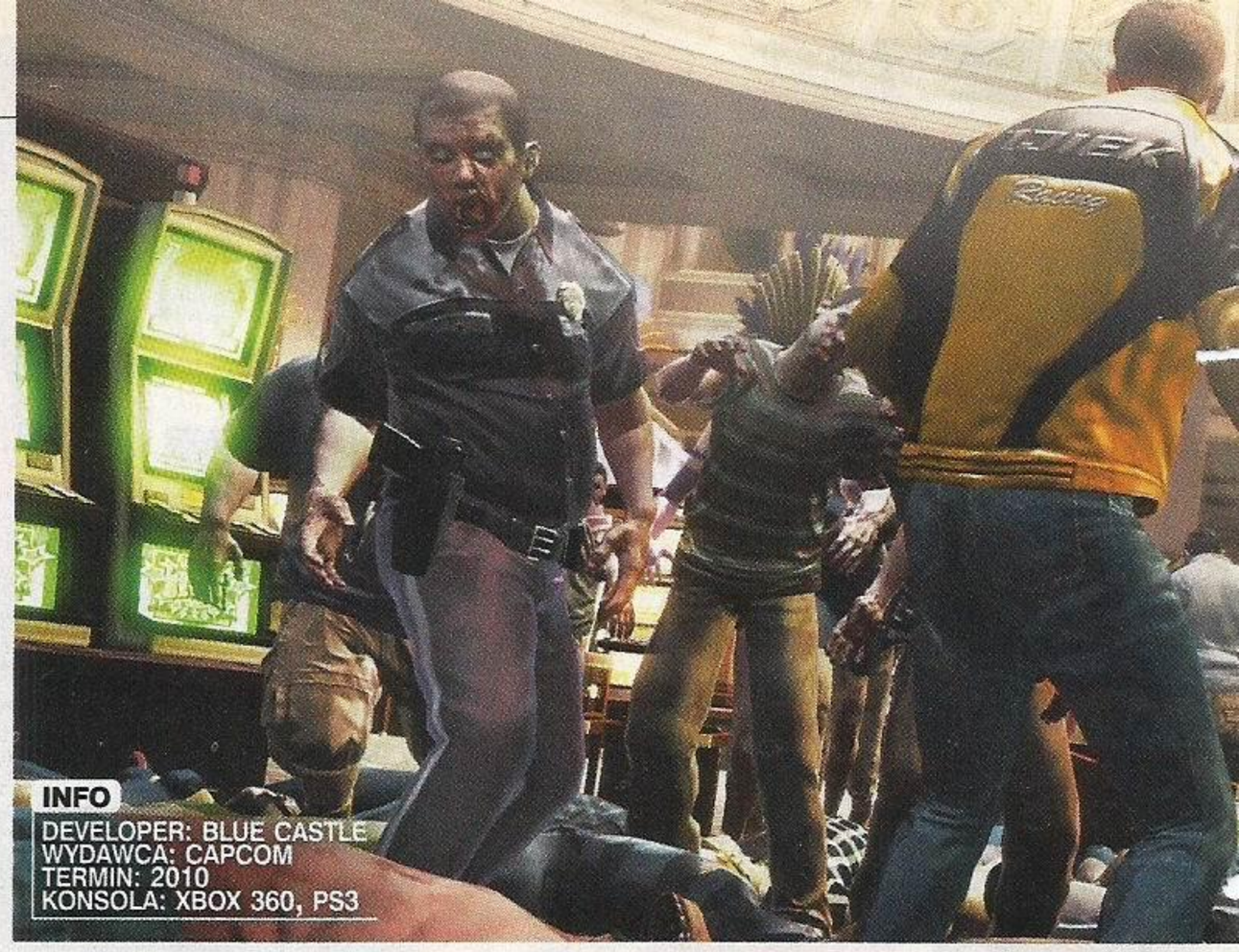
0 503 624 692 / 022 498 99 93

CZYNNE:
PON - PT: 11-20
SOB: 10-14

MAD GAMES
www.madgames.pl

# DEAD RISING II

## Siedem tysięcy zombiaków kontra samotny bohater. Kto uratuje biedne zgniłki?




Frank West stojący na dachu samochodu otoczonego przez „morze" ożywionych trupów. Taka scena pojawiła się w zwiastunie pierwszej części Dead Rising. W grze, jak się później okazało, ani razu nie zdarzyło się, by bohater znalazł się pomiędzy kilkoma tysiącami zombiaków. Ich liczba maksymalnie dochodziła do sześciuset – na więcej nie wystarczyło mocy silnikowi napisanemu przez programistów z Capcomu. W drugiej części sytuacja mocno się zmieni. Tym razem jednocześnie na ekranie pojawi się aż do siedmiu tysięcy zgniłków (!), czyli ponad jedenaście razy więcej niż poprzednio. Łatwo sobie wyobrazić, jak ciężko będzie znaleźć w takim gąszczu żywych trupów odrobinę spokojnego miejsca, gdzie dałoby się odpocząć.

Aż chciałoby się powiedzieć, że Capcom po raz kolejny potwierdza swoją dominację wśród japońskich developerów, jednak Dead Rising 2 nie powstaje w Kraju Kwitnącej Wiśni, a w kanadyjskim studio Blue Castle Games. Mało tego, nowi autorzy korzystają z własnej technologii, do kosza wyrzucili engine pierwszej części oraz jego nowszą wersję, na której śmiga Resident Evil 5. Jak to wygląda, gdy mało znane studio dostarcza lepszy silnik niż japońscy programiści pracujący dla jednego z największych wydawców gier? Najwyraźniej nie bez powodu właśnie ta ekipa została wybrana do stworzenia nowego Dead Rising.

Wkraczając w obecną generację konsol, Capcom zmienił politykę tworzenia i wydawania gier. Wiele z nich powstaje poza granicami Japonii, a niemal wszystkie mają być pro-zachodnie, czyli trafiać w gusta amerykańskich i europejskich posiadaczy PS3 i Xboksów 360. Dead Rising też miał być takim tytułem, ale producent Keiji Inafune twierdzi, że gracze nie dali się oszukać – gra była mocno japońska choć wyglądała na „zachodnią". Właśnie dlatego znaleziono nowego developera w Kanadzie i właśnie dlatego doczekamy się kilku znaczących zmian w systemie rozgrywki.

### ŻADNYCH ZDJĘĆ, PROSZĘ

Od incydentu w Willamette Mall upłynęło kilka lat. Wydawało się, że dzięki poświęceniu dziennikarza Franka Westa udało się uniknąć apokalipsy – opinia publiczna dowiedziała się prawdy o zombie, wszystko wskazywało na to, że taki koszmar już się nie powtórzy. Nic bardziej mylnego. Tym razem Fortune City, wzorowane na Las Vegas miasto hazardu, stało się domem tysięcy ożywionych trupów i pułapką dla nielicznych, którym udało się przeżyć.

Nowy bohater gry to Chuck Greene, mistrz motocrossu, blondyn ubrany w fachową, żółtą skórzaną kurtkę. Powód jego przybycia do miasta jest nieznany. Nie wiadomo nawet czy dotarł do niego zanim ludzie zaczęli zmieniać się w zombie, czy pojawił się później, podobnie jak Frank w pierwszej części. Bardzo możliwe, że chce uratować swoją córkę Katey. Kochający ojciec rzucający wyzwanie śmierci, by ocalić dziecko, brzmi to bardzo amerykańsko. Taka motywacja jest o wiele bardziej – posługując się językiem Inafkinga – w „zachodnim" stylu niż powody, dla których West udał się na miejsce tragedii w pierwszym Dead Rising. Są to tylko spekulacje, Capcom na razie pomija temat fabuły, podrzucając jedynie bardzo dyskretne podpowiedzi na screenach i zwiastunach. Jedno jest prawie na sto procent pewne, Chuck nie jest reporterem, jego narzędzie pracy to motocykl, a nie aparat fotograficzny. Pstrykanie zdjęć zombiakom było zadaniem Franka, Greene skupi się na eksterminacji, co jest wyraźnym ukłonem w stronę amerykańskich i europejskich graczy.

**Bohater nie będzie robić zdjęć, ale jakoś musi zdobywać doświadczenie. W pierwszej części punkty przyznawane były właśnie za fachowo pstryknięte fotki. Co wymyślą autorzy?**

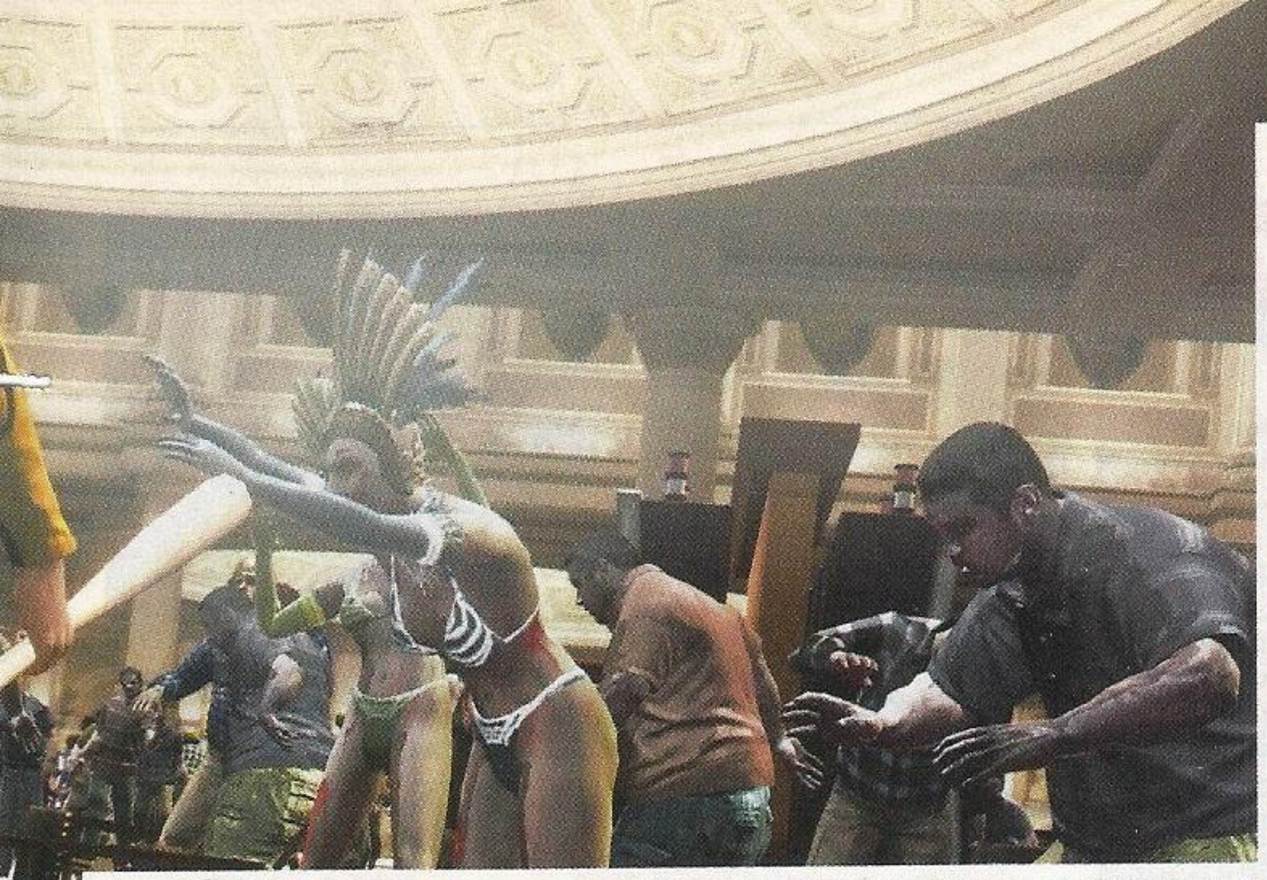
**CO POWIECIE NA WIOSŁO, DO KTÓREGO OBU KOŃCÓW PRZYWIĄZANO PIŁY MECHANICZNE? WĄTPLIWE, ŻEBY TAKA BROŃ PO PROSTU CZEKAŁA NA BOHATERA GDZIEŚ W POKOJU HOTELOWYM ALBO KASYNIE**

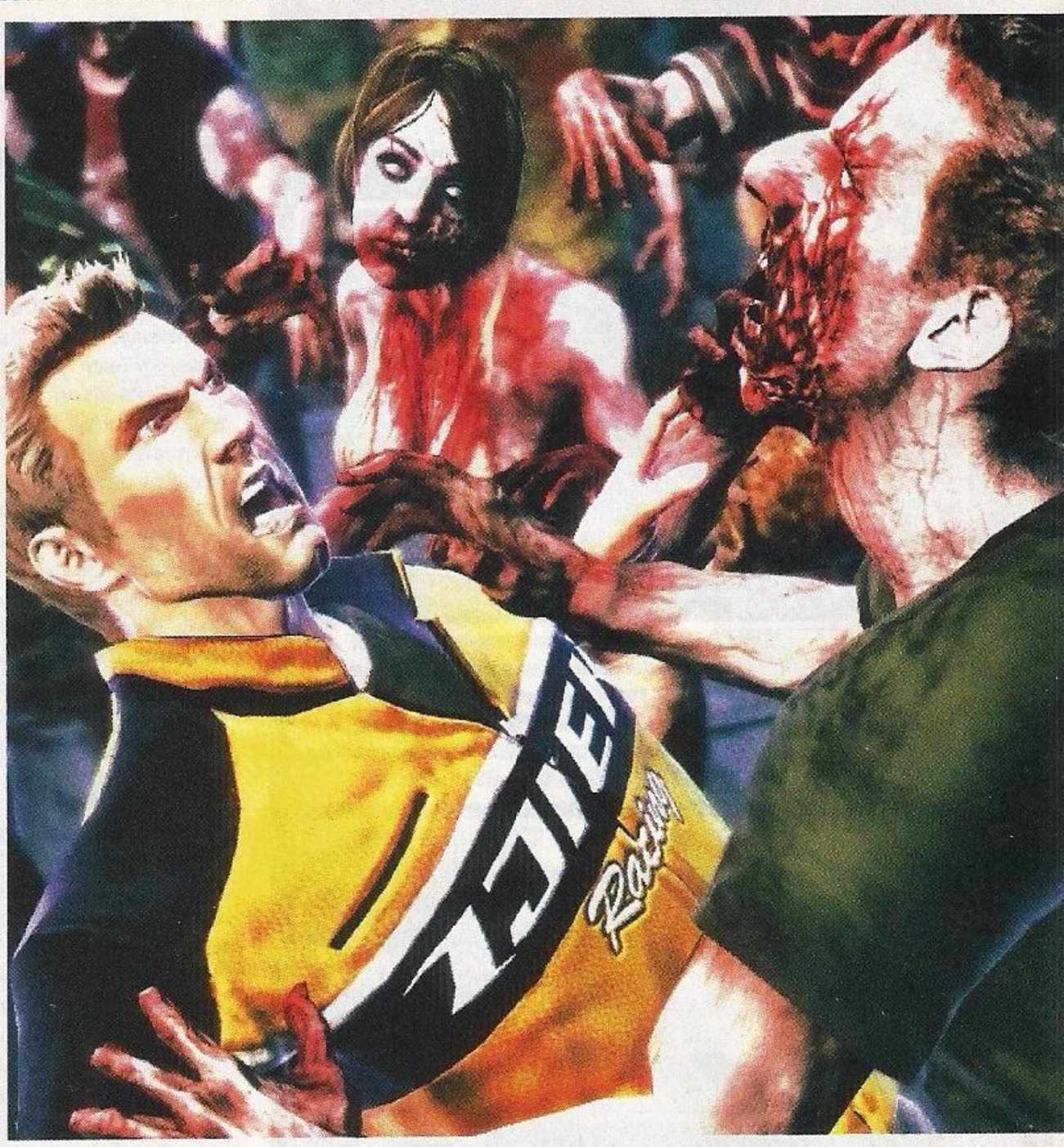
Seria Dead Rising jest na najlepszej drodze, żeby zmienić się w totalną, ostrą jatkę doprawioną solidną porcją czarnego humoru. Dobrze, że nowi autorzy o nim pamiętają, to jeden ze znaków rozpoznawczych pierwszej części. Znów będzie można się przebierać w nierzadko idiotyczne stroje, a za broń posłużą najdziwniejsze przedmioty, od wioseł zaczynając, poprzez gitary i kasy, a na pluszowych misiach kończąc.

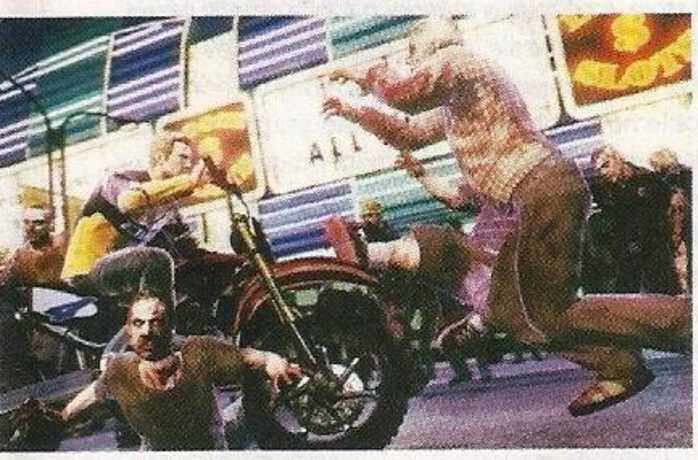
### MARTWICA MÓZGU

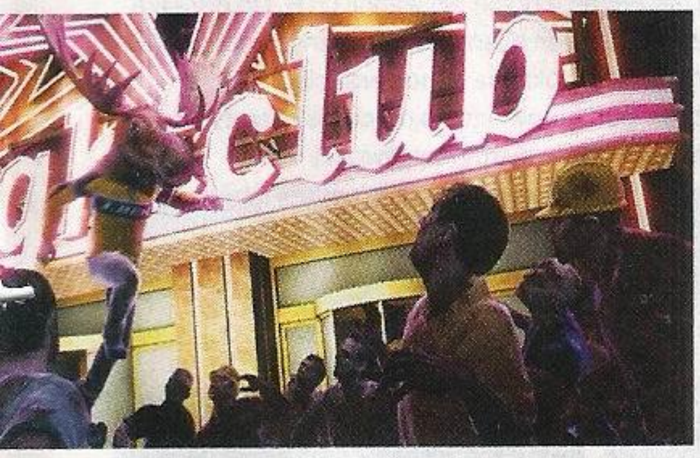
Blue Castle Games zdają sobie sprawę, że powielanie dowcipów z przygód Franka Westa nie zagwarantuje sukcesu. Zdają sobie także sprawę z tego, którymi broniami faktycznie posługiwali się gracze, a jakich używali przez chwilę tylko po to, żeby sprawdzić ich działanie i się pośmiać. Na szczęście mają pomysł jak rozwiązać te problemy. Otóż Chuck to złota rączka, przez lata sam dbał o swój motor, dopiero gdy został mistrzem motocrossu dorobił się ekipy mechaników. Wcześniej robił wszystko sam, a zdobyte doświadczenie będzie miał okazję wykorzystać w starciu z zombiakami. Choć Capcom nie potwierdził tego oficjalnie, w grze raczej na pewno znajdzie się system tworzenia broni. Nie bez powodu na zwiastunie oraz podczas prezentacji pokazano bohatera wyposażonego w tak nietypowe narzędzia mordu, że aż chcemy natychmiast przetestować je na kilku zgiłkach. Co powiecie na wiosło, do którego obu końców przywiązano piły mechaniczne?

**Chuck Greene jest motocyklistą z prawdziwego zdarzenia i doskonale wie, jak obchodzić się z pojazdami. Bryczki nie zostaną potraktowane po macoszemu, mają spełniać ważne funkcję. Na screenie atak gitarą. Ostre riffy to jest to.**

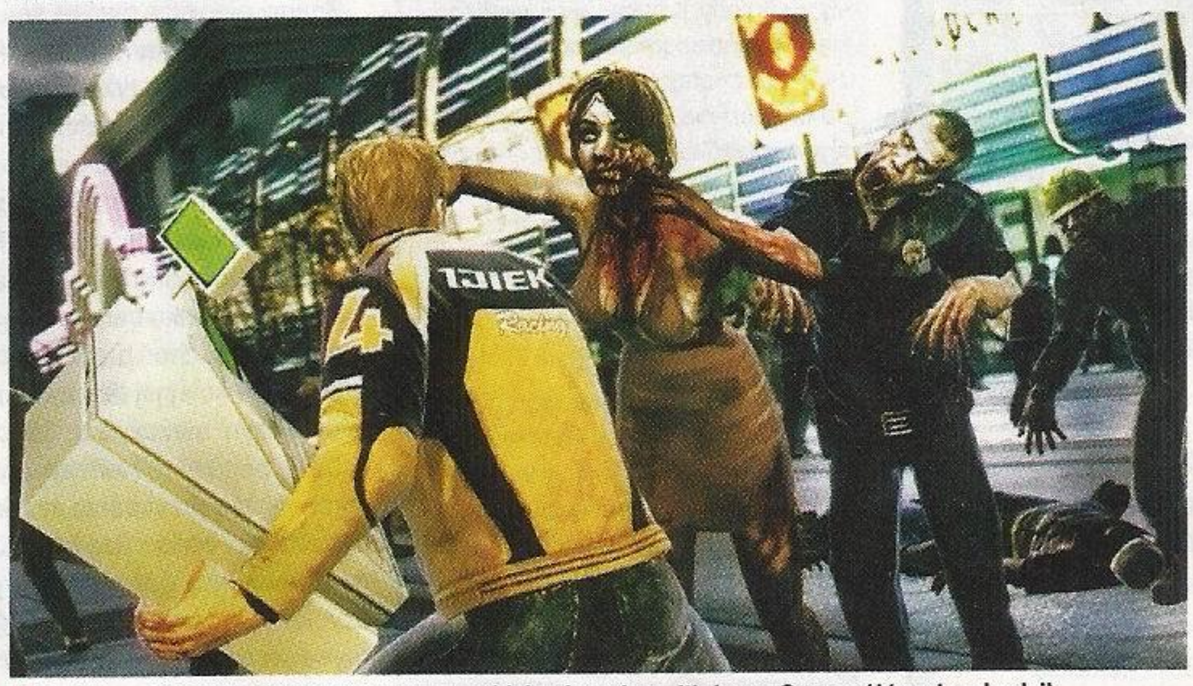








□ Autorzy gry pochodzą z Kanady, nic więc dziwnego, że jedną z broni-ubrań będzie głowa łosia.



□ Inafking oficjalnie ogłosił, że w grze znajdzie się tryb multiplayer. Szczegółów nie zdradził. Obstawiamy, że trzeba będzie zabijać zombiaki na czas. Koop też byłby okej.

Wątpliwe, żeby taka broń po prostu czekała na bohatera gdzieś w pokoju hotelowym albo kasynie. Musiał sam ją złożyć znajdując wcześniej wszystkie elementy. Miecz świetlny Darth Maula był bardzo chłodny, ale wynalazek Blue Castle Games to prawdziwe cacko dla chorych umysłów spragnionych krwi. Tej nie zabraknie; gdy Chuck zacznie kroić umarlaków, czerwona posoka zaleje otoczenie i bryźnie na ekran, a ofiary rzeźnika efektownie rozpadną się na kawałki. Dzięki specjalnej technologii każde cięcie jest na bieżąco przeliczane przez konsolę, co z kolei sprawia, że każdy atak kończy się innym rezultatem. Da się odciąć zombiakom kończyny, skrócić je o głowę, albo przekroić na pół w pionie lub poziomie lub posiekać na plasterki. Wyobraźcie sobie teraz co się stanie, gdy Greene wskoczy na motor, do którego wcześniej przymocował piły, i wjedzie w grupę bezmózgów. Przy takiej masakrze przejeżdżanie ciężarówką zgniłków w podziemiach centrum handlowego w pierwszym Dead Rising to mały pikuś.

Autorzy pochwalili się jeszcze jedną uroczą bronią. Frank często zakładał przeciwnikom różne przedmioty na głowy – pachołki, maski, wiadra. Wyglądało to zabawnie, ale dawało tylko tyle, że wpadali oni na siebie albo łazili bez sensu nie atakując bohatera. Tym razem da się do wiadra domontować od zewnątrz wiertła, które wkręcą się do środka masakrując głowę ofiary. Pytania?

## MNÓSTWO ROBOTY

Akcja będzie toczyć się w mieście hazardu, więc wszelkie maszyny, jakie można znaleźć w kasynach, posłużą jako broń. Uderzenie ruletką z wyskoku w głowę zmasakruje nawet najbardziej opornego zombiaka. Fortune City to jednak nie tylko oaza hazardzistów, ale również raj dla osób lubiących trwonić fortunę w drogich sklepach. Chuck znajdzie w nich przedmioty przydatne do konstruowania broni oraz nowe ubrania. Frank lubił się przebierać, ale nic z tego nie wynikało. Chuck wykorzysta ciuchy do walki. Niech za przykład posłuży sztuczna głowa łosia – gdy bohater ją założy, będzie mógł nadziewać zombiaki na rogi. Nie wiemy, jaką zabójczą funkcję miałby pełnić garnitur, ale pomysłowi Kanadyjczycy na pewno coś wymyślą. Tak jak coś wykombinowali z systemem zapisywania stanu gry, ale na razie nie chcą zdradzić szczegółów. Podobnie jak w pierwszej części, bohater będzie miał siedemdziesiąt dwie godziny, by wypełnić swoją misję. Ile razy przyjdzie nam powtarzać zabawę od początku, tylko po to, żeby trochę go podpakować? Dowiemy się, gdy Capcom w końcu pokaże właściwą grę, zamiast skupiać się na możliwościach silnika i chwaleniu się kilkoma dobrymi pomysłami na rozgrywkę. Czyli raczej nieprędko, bo termin premiery jeszcze nie jest ustalony i są małe szanse, by Dead Rising 2 ukazało się przed końcem tego roku.

Obojętne, kiedy gra trafi do sprzedaży, w końcu powody do radości mają posiadacze PlayStation 3. Pierwsza część była tytułem ekskluzywnym dla Xboxa 360, druga ukaże się także na ich konsoli i to bez żadnych opóźnień. To dobra wiadomość, zwłaszcza, że „niebiesko-żółci" wydają się mocniej wspierać platformę Microsoftu, czego ostatnim przykładem jest zapowiedź Lost Planet 2 wyłącznie na ten sprzęt. Tymczasem w oczekiwaniu na grę oddajemy się lekturze Małego Rzeźnika… znaczy się, Technika. //**mielu**

**DEAD RISING 2 NIE POWSTAJE W KRAJU KWITNĄCEJ WIŚNI, A W KANADYJSKIM STUDIO BLUE CASTLE GAMES. MAŁO TEGO, NOWI AUTORZY KORZYSTAJĄ Z WŁASNEJ TECHNOLOGII**

### BIOHAZARD RISING

**Dead Rising na naszych oczach staje się drugą flagową serią Capcomu o zombiakach. A właściwie przejmuje pałeczkę od Residenta, w którym zombie już nie występują. Co ciekawe, Kanadyjczycy zmienili system strzelania; sianie ołowiem wygląda jak w Gears of War czy Dead Space – kamera zjeżdża nad ramię bohatera, przy czym Chuck nie przyrasta do gleby, jak Chris i Sheva. Autorzy zaprezentowali system jednoczesnego poruszania się i celowania. Na pewno ułatwi on przedzieranie się przez gromady umarlaków, a także okaże się pomocny w trakcie walk z bossami. Co na to twórcy Resident Evil 5? Czy może raczej trzeba zapytać – co na to twórcy Resident Evil 6?! W którą stronę pójdzie seria teraz, gdy Capcom postanowił sam ze sobą konkurować? Czarny humor, radosna rzeźnia i nietypowy podział gry odróżnia Dead Rising od Resa i lepiej, żeby nikt tego nie zmieniał.**

# CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

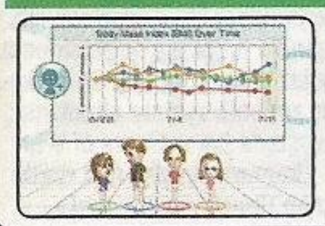
## JAPONIA

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Pokemon MD: Explorers of the Sky | NDS | Nintendo |
| 2 | Monster Hunter G | Wii | Capcom |
| 3 | Dragon Ball Kai: Saiyajin Raishuu | NDS | Namco Bandai |
| 4 | Made in Ore | NDS | Nintendo |
| 5 | Persona | PSP | Atlus |
| 6 | Mario & Luigi RPG 3 | NDS | Nintendo |
| 7 | Monster Hunter Portable 2nd G | PSP | Capcom |
| 8 | Jikkyou Powerful Major League 2009 | PS2 | Konami |
| 9 | Devil Kings: Battle Heroes | PSP | Capcom |
| 10 | Killzone 2 | PS3 | Sony |

▶ Pokemony są wielkie w Japonii, nawet Monster Hunter w wersji na Wii nie dał im rady. Konsole przenośne w natarciu, bardzo dobry okres zalicza PSP, teraz dodatkowo wzmocnione takimi grami jak Persona (remake z PS one) i Devil Kings. DS też wymiata.

## USA

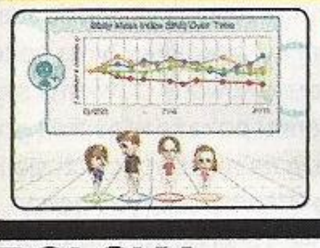
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Wii Fit | Wii | Nintendo |
| 2 | Wii Sports | Wii | Nintendo |
| 3 | Pokemon Platinum | NDS | Nintendo |
| 4 | Guitar Hero: Metallica | Multi | Activision |
| 5 | Mario Kart Wii | Wii | Nintendo |
| 6 | The Godfather II | Multi | EA |
| 7 | Wii Play | Wii | Nintendo |
| 8 | X-Men Origins: Wolverine | Multi | Activision |
| 9 | Call of Duty: World at War | Multi | Activision |
| 10 | Resident Evil 5 | Multi | Capcom |



▶ Szansę na załapanie się do Top 10 miało mnóstwo gier, również starsze tytuły. W okresie posuchy Amerykanie nadrabiają zaległości. Doskonale widać, że pieniądze robią strzelaniny, „Wii Shit", gry muzyczne. Poważna fabuła? Gry dla dorosłych? Zapomnijcie.

## UK

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Wii Fit | Wii | Nintendo |
| 2 | X-Men Origins: Wolverine | Multi | Activision |
| 3 | FIFA 09 | Multi | EA |
| 4 | Resident Evil 5 | Multi | Capcom |
| 5 | Mario Kart Wii | Wii | Nintendo |
| 6 | Professor Layton and the Curious Village | NDS | Nintendo |
| 7 | Call of Duty: World at War | Multi | Activision |
| 8 | Mario & Sonic at the Olympic Games | DS/Wii | SEGA |
| 9 | The Godfather II | Multi | EA |
| 10 | Riddick: Assault on Dark Athena | Multi | Atari |



▶ Brytyjskie zestawienie jest takie, jak okres posuchy w branży – koszmarnie nudne. Dzieje się cały czas to samo, Wii Fit okupuje szczyt listy od wielu tygodni, niezniszczalne są FIFA, Layton, Sonik z Marianem, Mario Kart i Call of Duty. Tak samo jak miesiąc temu.

## POLSKA (Ultima)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | inFamous | PS3 | Sony |
| 2 | Devil May Cry 4 | Multi | Capcom |
| 3 | Fight Night Round 4 (preorder) | Multi | EA |
| 4 | Little Big Planet | PS3 | Sony |
| 5 | Turok | Multi | Disney |
| 6 | Aline in the Dark Inferno | PS3 | Atari |
| 7 | Killzone 2 | PS3 | Sony |
| 8 | Fable 2 | X360 | Microsoft |
| 9 | EA SPORTS Active | Wii | EA |
| 10 | Gears of War 2 | X360 | Microsoft |

▶ Rozumiemy nadrabianie zaległości, ale kupowanie Turoka i Alone in the Dark nawet w przecenie wydaje nam się dziwne. Jest wiele innych gier, w które warto zainwestować. EA SPORTS Active bawiliśmy się w Londynie, za miesiąc recenzja tej świetnej zabawki.

# NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### PROJEKT TRICO

Na kilkanaście dni przed rozpoczęciem tegorocznej wystawy E3 w sieci pojawił się film, który na dziewięćdziesiąt dziewięć procent jest zwiastunem nowej gry Team ICO, autorów Shadow of the Colossus oraz ICO. Anonimowe źródła podają, że film pokazuje jak gra wyglądała rok temu, w tym czasie mogła bardzo się zmienić. Bohaterem jest mały chłopczyk, któremu towarzyszy ogromny zwierzak wyglądający jak opierzony, sympatyczny szczur z małymi skrzydełkami na grzbiecie. Stwór pomaga mu dostać się w trudno dostępne miejsca, spełnia rolę wierzchowca także podczas nurkowania. Czy na E3 zostanie pokazana rozgrywka? Wy już znacie odpowiedź.

### ZMIANY W FFXIII

Miesiąc temu wnikliwie przeanalizowaliśmy demo Final Fantasy XIII i zaskoczył nas niski poziom trudności. Autorzy obiecują, że pełna gra będzie o wiele trudniejsza. Tak bardzo, że znajdzie się w czołówce najtrudniejszych części serii. Inne warte uwagi zmiany, to możliwość wydawania poleceń członkom drużyny, Snow ma walczyć przy użyciu broni (teraz używał tylko pięści i nóg), pojawią się summony, a pasek akcji wydłuży się o kolejne segmenty po osiągnięciu przez postać wyższych poziomów doświadczenia. Poprawie ulegnie również grafika. Najprawdopodobniej w wersji na X360 nie da się wybrać japońskiego dubbingu, a to z powodu braku miejsca na płycie DVD. Rockstar jakoś zmieścili GTA IV...

### DRAKE'ÓW DZIESIĘCIU

Naughty Dog przygotowują tryb multiplayer do Uncharted 2. Postrzelamy drużynowo pięciu na pięciu w Team DM, a w Capture the Treasure dodatkowo trzeba będzie wykazać się zdolnościami wspinaczki próbując donieść skarb do bazy. Pojawi się również tryb kooperacji podobny do tego z Resistance 2, czyli niezwiązany z kampanią singleplayerową.

### WHY SO SERIOUS?

Premiera Batman: Arkham Asylum troszeczkę się opóźniła, ale nie ma tego złego. Eidos obiecuje, że w ramach bonusa w wersji na PS3 zagramy Jokerem na jednej z map trybu Challenge. Szczegółów brak, a posiadacze Xboxa 360 na razie muszą obejść się smakiem.

### YATTA-PELIKAN W EUROPIE

Mordobicie Tatsunoko vs. Capcom (Wii), w którym występują Ryu, Chun-Li, Soki z Onimusha 4, Viewtiful Joe, Yattaman i wiele innych dziwacznych postaci, ukaże się w Europie! Gra wygląda doskonale, bardziej niż SFIV przypomina klasyczne mordobicia 2D i bez wstydu mogłaby ukazać się na najsilniejszych konsolach. Czekamy!

### NOWY W MIEŚCIE

Francuski wydawca Ubisoft zarejestrował nazwę Driver: The Recruit. Czyżby szykowała się nowa część przygód tajniaka próbującego przeniknąć w szeregi mafii? Ostatnie dwie części były słabe i dawno straciliśmy nadzieję na odrodzenie serii.

# HEAVY RAIN

## Czterech bohaterów kontra seryjny zabójca

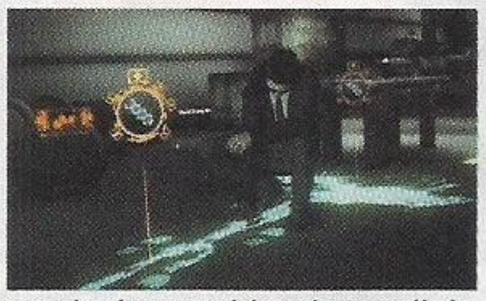
The Origami Killer to podtytuł nowej gry Quantic Dreams, twórców Fahrenheit i Omikron. To również przydomek mordercy grasującego na terenie Stanów Zjednoczonych, który na miejscu zbrodni zawsze pozostawia figurkę złożoną z papieru. Tajemniczego przestępcę spróbują złapać cztery niezwiązane ze sobą postacie. Ich drogi skrzyżują się pod koniec przygody podzielonej na ponad sześćdziesiąt rozdziałów, jeśli tylko uda im się tak długo przeżyć. Historia potoczy się dalej, kiedy któreś z nich zginie, przepadnie „jedynie" szansa zobaczenia wszystkich miejsc zbrodni, przesłuchania świadków, walki z szaleńcami, krótko mówiąc – skróci się czas gry, ale zabawa będzie trwać dalej aż do chwili, gdy trupem padnie albo morderca albo cała czwórka bohaterów. Autorzy chcieliby, żeby gracze kontynuowali przygodę nawet wtedy, gdy nie uda im się uratować prowadzonej postaci. Kto pogodzi się ze śmiercią bohatera, z którym zdążył się zżyć, a dodatkowo zrezygnuje z możliwości prześledzenia całej fabuły? Na pewno nie przy pierwszym podejściu do gry.

Znamy pierwszą dwójkę śmiałków (głupców?) podążających tropem pana Origami. Dziennikarka Madison Page gościła na okładce NEO+ w zeszłym roku, to krótko ostrzyżona laseczka, która zakradła się do domu mężczyzny zajmującego się wypychaniem skór zwierząt oraz kobiet. Tamta scena nie znajdzie się w grze, ale bardzo prawdopodobne, że morderca wystąpi w niej w innej roli. Może być nawet jednym z czwórki bohaterów!

Nowy zwiastun gry pokazał Madison na dyskotece w klubie, którego właściciel podobno ma informacje o zabójcy. W jednej scenie przeszła przez parkiet w kierunku baru, mijając bardzo naturalnie tańczących cyfrowych imprezowiczów, choć bardziej hipnotyczna wydawała się wizyta w klubie w Kane & Lynch. W kolejnej tańczyła na stole, a później w stringach robiła striptiz przed tajemniczym mężczyzną. Jak daleko posunie się, by zdobyć informacje?

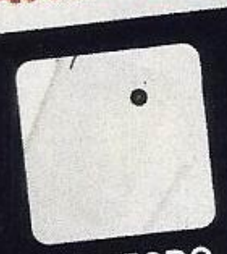
Drugi bohater to Norman Jayden, 29-letni agent FBI uzależniony od narkotyków. Nałóg przysparza mu problemów, bohater czasami traci przytomność, jak podczas walki z Szalonym Jackym – potężnym murzynem pracującym na złomowisku, gdzie auto ukrył Origami Killer. Żeby nie upaść, Jayden musi szybko zażyć narkotyk, a rola gracza sprowadza się do naciskania i przytrzymywania przycisków w sekwencji QTE. Jest to trudne, bo zawsze, gdy postać znajdzie się w niebezpieczeństwie, informacje o tym, co wciskać pojawią się jedynie na ułamek sekundy. W ten sposób autorzy pozwolą graczowi mocniej wczuć się w rolę spanikowanego bohatera, uniemożliwiając mu zachowanie zimnej krwi.

Na razie Heavy Rain wygląda jak zlepek długich sekwencji QTE. Do gry przekonuje nas możliwość rozgrywania kolejnych scen na wiele różnych sposobów. Nieliniowość, mroczna i poważna fabuła, dołująca atmosfera (ciągle leje deszcz), świetna grafika oraz „żywi" bohaterowie to najmocniejsze atuty Heavy Rain. Czy przyciągną dorosłych graczy? Nie mamy wątpliwości. ■■



□ ARI to gadżet FBI, okulary jak z Matrixa oraz rękawica pozwalające dostrzec ślady krwi, farby czy opon i błyskawicznie je przeanalizować. Trochę naciągane.

# NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL



NINTENDO DSI
749,-

NINTENDO DS LITE
499,-

PSP 3000
599,-

PS2 SLIM
399,-

NINTENDO WII
999,-

PS3 80GB
1349,-

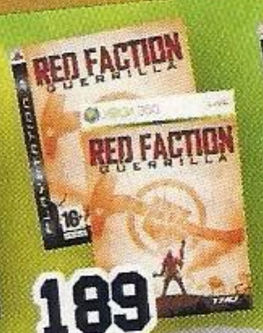
XBOX360 ELITE
1199,-

XBOX360 60GB
969,-

XBOX360 ARCADE
729,-

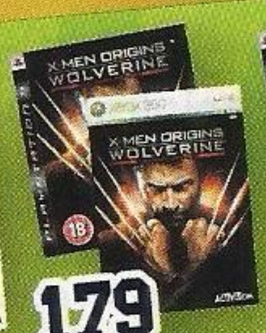
## PSP/NDS
duży wybór gier

199



189

199

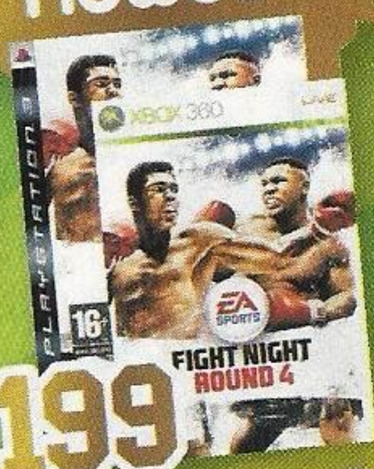


179

179

199

nowość



199

od 89

189

189

TEL

TEL

179

189

TEL

189

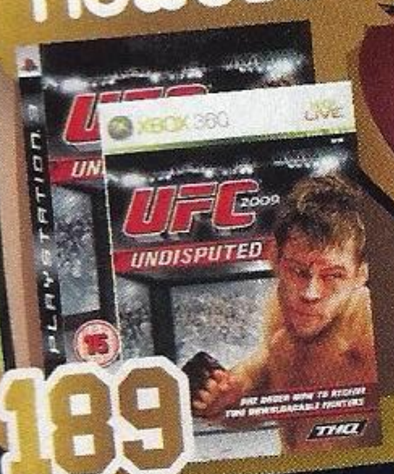
159



159

nowość

189



189

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

www.electronicdreams.pl

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN


Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl


Zapraszamy hurtowych odbiorców z całej Polski

# CHAMPIONS ONLINE

## Każdy wydawca chce mieć swojego WoWa, każdy developer chciałby go stworzyć...

Na pecetach jest to już raczej niemożliwe, ale dopóki inwazja z śnieżnej krainy nie ogarnęła konsol, można próbować. W produkcji jest obecnie kilka gier z gatunku MMORPG na obie najmocniejsze konsole, jak choćby DC Universe na PS3, ale bardzo groźną konkurencją dla tej superbohaterskiej gry może okazać się właśnie Champions Online na Xboxa 360 – sukcesor całkiem popularnego City of Heroes na PC z 2004 roku. Prawdę mówiąc po tym, jak Microsoft w lutym zeszłego roku zrezygnował z dalszego finansowania tworzonej przez Cryptic gry Marvel Universe Online (plotki głoszą, że poszło o kasę za prawa licencyjne, nie wiadomo czy Marvel chciał za dużo, czy Microsoft oferował za mało, ale wychodzi na jedno), nie spodziewaliśmy się, że ambitna ekipa tak szybko będzie w stanie stworzyć coś nowego. Dziwi też fakt, że bez poparcia MS (wydawcą CO jest Atari) chcą stworzyć tak ambitną grę na X360, ale gdy się lepiej przyjrzeć, wszystko staje się jasne – Champions Online najpierw wyjdzie na PC, więc można się zabezpieczyć – gracze pecetowi zapewne chętnie powitają kolejnego MMORPGa. Może martwić to, że gra powstała tak szybko, ale znów – wątpliwości nieco się rozwiewają, gdy weźmiemy pod uwagę, że wszystko, co stworzyli przez co najmniej półtora roku pracy przy Marvel Universe Online, zostało przy nich, więc mieli idealny punkt wyjścia.

### WŁASNY ARCYWRÓG

Developerzy z Cryptic obiecują graczom niemało atrakcji. Przede wszystkim ogromny świat niezbędny w tego typu grach. Ogromny, a przy tym bardzo zróżnicowany, bo dzięki licencji papierowego systemu RPG Champions, mają dostęp do wszystkich już stworzonych materiałów i pomysłów. Nic, tylko brać i przebierać. Jednym z miejsc, w których superbohaterzy będą toczyć swą odwieczną walkę z superłotrami będzie błyszczące miasto drapaczy chmur – Millennium City, ale dla odmiany klimatu można zwiedzić między innymi zamarznięte pustkowia Kanady, arenę walk na Księżycu, podwodne miasto Lemuria, złowrogi inny wymiar znany jako Qliphotic, tajemniczą Monster Island. Każde z tych miejsc będzie oferowało unikalne zadania, miało swoich własnych bohaterów i łotrów, a także swój unikalny, kompletnie odjechany, superbohaterski i komiksowy klimat.

Na początek trzeba stworzyć swojego superherosa – Cryptic zapewnia, że czegoś takiego, jeszcze w grach nie było. Gracz może zdecydować o wszystkim, a potem w trakcie gry zmieniać jak mu się żywnie podoba. Wygląd i superbohaterski strój to oczywiście obowiązkowe banały, ale już unikalne moce oraz to, jak ich użycie będzie prezentowało się na ekranie (na przykład to, czy promienie wystrzelą z oczu, rąk czy tyłka.. a nie, z tyłka jednak nie), to już coś bardzo interesującego. Na przykład pole siłowe otaczające bohatera może mieć kolor jaki sobie wybierzemy, podobnie promienie czy inne lasery, którymi będzie raził wrogów. A jeszcze fajniejsze jest to, że gracz nie będzie w żaden sposób przykuty do wybranego na początku stylu superbohatera, czyli profesji tudzież klasy. Wszystkie moce znajdując się w grze będą dostępne dla każdego, choć oczywiście mięśniak w typie Hulka będzie musiał więcej zapłacić za lasery, niż ktoś, kto na początku wybrał sobie, że będzie drugim Cyclopem. Coś jeszcze? A pewnie – ponoć nawet animację ruchu będzie sobie można wybrać – sztywno jak RoboCop, a może na czterech łapach, jak The Beast lub lewitując tuż nad ziemią, jak Magneto?

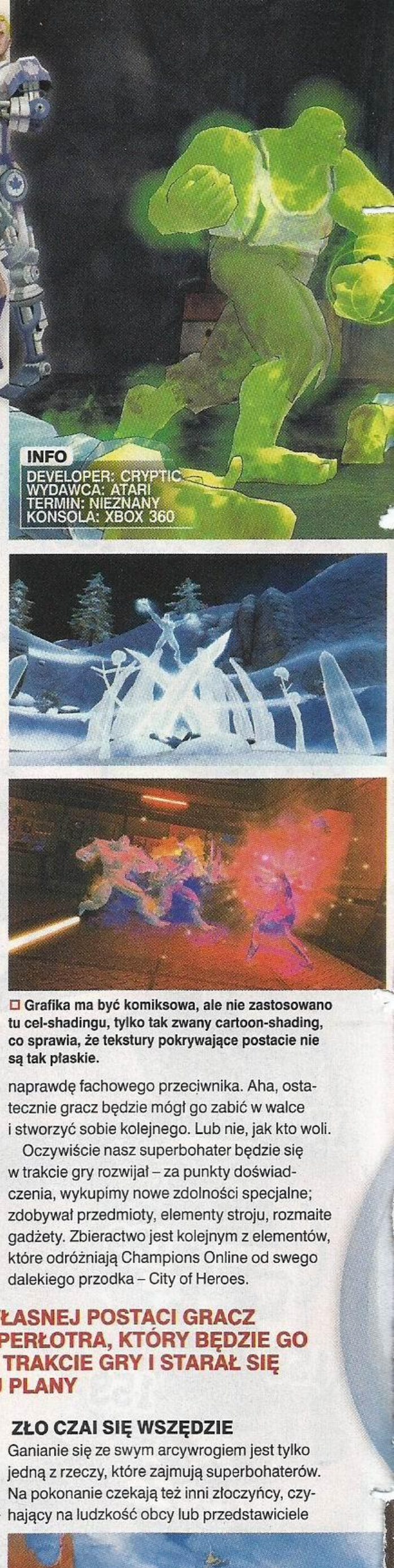
Bez kogo nie może obejść się żaden superbohater? Nie, bez Robina może. Za to jego sens życia będzie zachwiany, gdy nie będzie miał swego arcywroga. I tu Cryptic wpadli na świetny pomysł; po stworzeniu własnej postaci gracz tworzy także superłotra, który będzie go prześladował w trakcie gry i starał się pokrzyżować mu plany w najmniej odpowiednich momentach. Oczywiście arcywróg sterowany będzie przez SI konsoli. Niby można pójść na łatwiznę i stworzyć jakiegoś lamusa, ale... Chyba każdy chce mieć naprawdę fachowego przeciwnika. Aha, ostatecznie gracz będzie mógł go zabić w walce i stworzyć sobie kolejnego. Lub nie, jak kto woli.

**PO STWORZENIU WŁASNEJ POSTACI GRACZ TWORZY TAKŻE SUPERŁOTRA, KTÓRY BĘDZIE GO PRZEŚLADOWAŁ W TRAKCIE GRY I STARAŁ SIĘ POKRZYŻOWAĆ MU PLANY**

Oczywiście nasz superbohater będzie się w trakcie gry rozwijał – za punkty doświadczenia, wykupimy nowe zdolności specjalne; zdobywał przedmioty, elementy stroju, rozmaite gadżety. Zbieractwo jest kolejnym z elementów, które odróżniają Champions Online od swego dalekiego przodka – City of Heroes.

### ZŁO CZAI SIĘ WSZĘDZIE

Ganianie się ze swym arcywrogiem jest tylko jedną z rzeczy, które zajmują superbohaterów. Na pokonanie czekają też inni złoczyńcy, czyhający na ludzkość obcy lub przedstawiciele



**INFO**
DEVELOPER: CRYPTIC
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: NIEZNANY
KONSOLA: XBOX 360





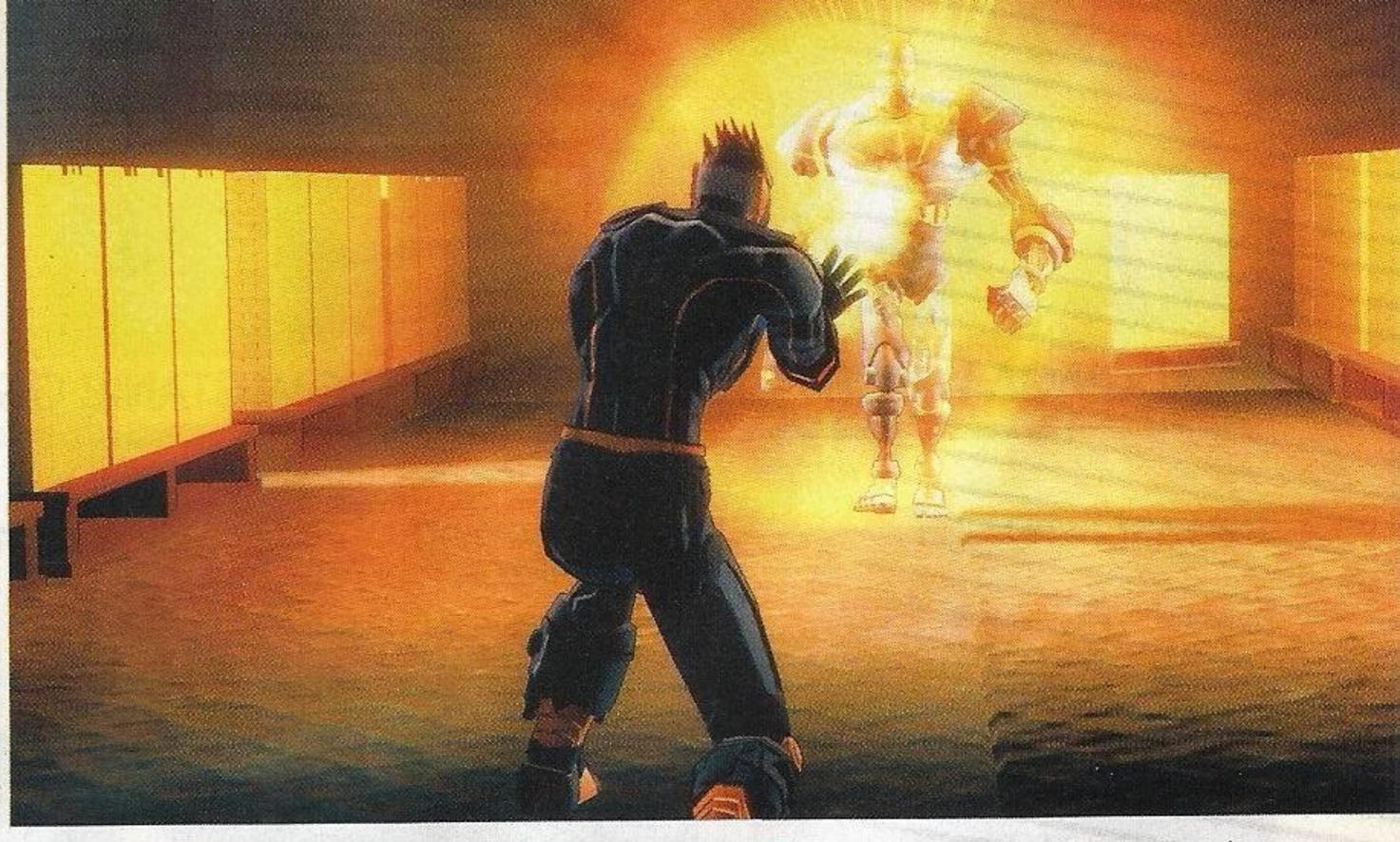
**Grafika ma być komiksowa, ale nie zastosowano tu cel-shadingu, tylko tak zwany cartoon-shading, co sprawia, że tekstury pokrywające postacie nie są tak płaskie.**

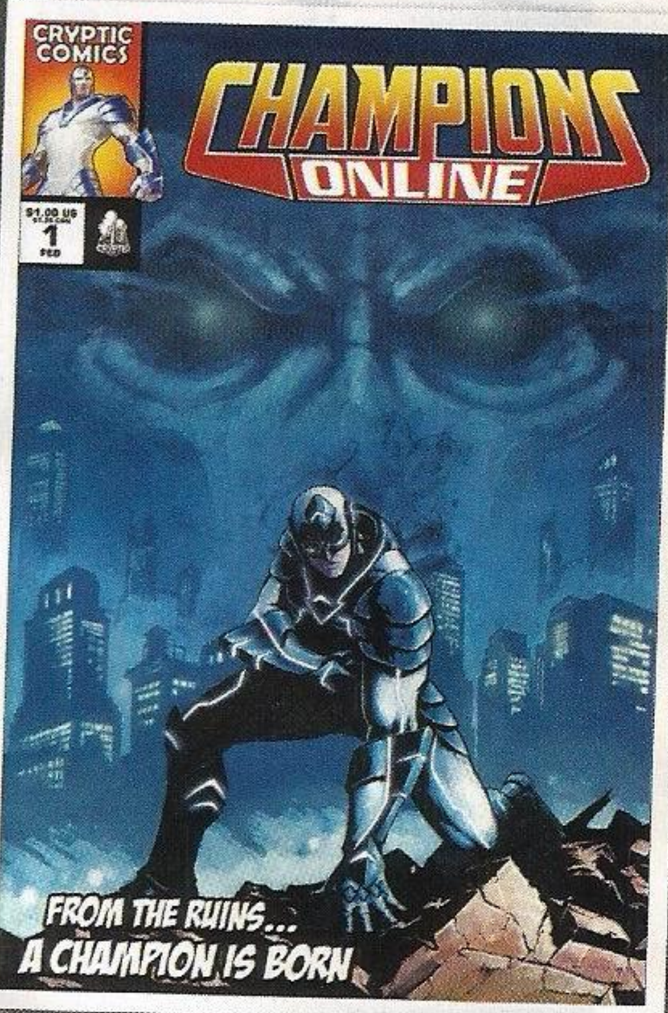






**Wprawdzie uniwersum Champions ma bogatą, prawie trzydziestoletnią tradycję, nie może się jednak równać pod względem popularności z tymi stworzonymi przez Marvela czy DC. Ale ma nad nimi jedną ogromną przewagę – to Cryptic decydują o wszystkim, co się w nim zdarzy.**






Przy okazji tworzenia gry Cryptic chcą też wypromować Champions Online za pomocą serii komiksów. Podobno wydarzenia z gry mają mieć swoje konsekwencje w komiksie. I vice versa.

**PvP? NIE TUTAJ. CRYPTIC NIE CHCĄ POZWOLIĆ NA TO, ŻEBY GRACZE TŁUKLI SIĘ MIĘDZY SOBĄ, JAK MA TO MIEJSCE W WORLD OF WARCRAFT CZY EVERQUEST 2**

zapomnianych ras, tajne organizacje i sekty knują jak tu przejąć władzę. Nie będzie jednak można atakować innych postaci kierowanych przez graczy, Cryptic nie chcą pozwolić na to, żeby gracze tłukli się między sobą w świecie gry, jak ma to miejsce w World of Warcraft czy EverQuest 2. A przynajmniej – nie od razu. Możliwość grania arcyłotrem zostanie w pewnym momencie wprowadzona. A gdy to wreszcie nastąpi, rozpocznie się nieustanna walka dobra ze złem. Nie zabraknie jednak walki z postaciami kierowanymi przez innych graczy, ale w tym celu trzeba będzie udać się w odpowiednie miejsce – na podziemną arenę walki, na którą każdy wkracza na własną odpowiedzialność, bo porażka wiązać się będzie oczywiście z utratą przedmiotów.

W Champions Online będzie można ponoć grać jak się chce – znajdzie się miejsce dla samotników w stylu Punishera oraz miłośników fantastycznych czworokątów i innych wieloboków. Dla każdego coś miłego. Podobnie, jak w innych grach tego gatunku, niektóre zadania będą trudne do wykonania samodzielnie, ale Cryptic obiecują, że nie będą zmuszać graczy do zrzeszania się w super-gildiach. Ponadto gra będzie całkiem sycąca fabularnie – ma być sporo scenek przerywnikowych z postaciami i miejscówkami znanymi z papierowego systemu RPG Champions (który Cryptic, po tym, jak sprzedali wszystkie prawa do City of Heroes koreańskiemu wydawcy NCsoft, kupili sobie na własność). Świat Champions Online będzie się zmieniał i ewoluował. Niektóre miejsca zostaną w trakcie gry zniszczone, kierowani przez SI superbohaterowie i arcyłotrzykowie będą umierać, a ich miejsce zajmą nowi. Brzmi bardzo ambitnie.

Sama gra ma być jednak nieco bardziej zajmująca niż monotonne klikanie znane maniakom WoWa – Cryptic postanowili, że Champion Online będzie MMORPGiem akcji – wszystkie ataki i zdolności mają odpalać się bez żadnych opóźnień, a sama walka będzie zbliżona do tego, co znamy na przykład z Marvel: Ultimate Alliance. Standardowe ataki naszej postaci (od gracza zależy czy będą to ciosy, czy też ataki projectilami lub bronią białą) naładują specjalny pasek mocy, dzięki której będzie można odpalać zdolności specjalne. Zdobyte w trakcie gry przedmioty i gadżety będzie można dostosowywać, żeby pasowały do image'u naszego bohatera, a także w ogóle wyłączyć ich wizualizację na modelu postaci.

## BRZMI ZBYT DOBRZE?

Ogromne możliwości kreowania postaci i grania jak się chce, system walki i poruszania się niemal jak w normalnych konsolowych grach akcji, ogromny, zróżnicowany świat oraz superbohaterski klimat dla tych, którzy nie trawią WoWowego fantasy. Jedyną wadą jest dość przeciętna grafika, ale też gry MMORPG nigdy nie będą wyglądały tak, jak napopularniejsze sieciowe strzelanki. Champions Online naprawdę może zarządzić. O ile w ogóle wyjdzie na X360, bo niestety nie został potwierdzony termin wydania gry, co niepokoi w świetle tego, że na PC pojawi się prawdopodobnie już w sierpniu. //**mac**

# NA HORYZONCIE

## NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

### THE LAST REBELLION

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **Nippon Ichi**
Developer: **Hitmaker**

Jeszcze nie tak dawno temu brak japońskich erpegów mógł przyczynić się do upadku konsoli (patrz: Dreamcast). Dzisiaj nikomu nie przeszkadza, że na PS3 jest bardzo mało tego typu gier. Nippon Ichi do spółki z autorami peespekowego Dragoneer's Aria chcą wypełnić tę lukę dostarczając The Last Rebellion. Będzie to opowieść o zemście, a wcielimy się w rolę mrocznego antybohatera o imieniu Nine. Autorzy zachwalają system walki podobny do tego z Fallout 3 (czy dziesiątek innych erpegów), pozwalający zadawać ciosy w różne części ciała, co zaowocuje spowolnieniem przeciwnika lub wytrąceniem mu broni z ręki. System walki musi być naprawdę dobry, żeby przekonać graczy do zakupu tego potworka. Pierwsze screeny z gry każą zastanowić się, czy HitMaker mają w ogóle jakiekolwiek pojęcie o programowaniu PlayStation 3. Ale jeśli zaskoczą fabułą, przymkniemy oko na grafikę rodem z konsol poprzedniej generacji. Gra wciąż czeka na datę premiery w Europie. ■

### ROGUE WARRIOR BLACK RAZOR

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Bethesda**
Developer: **Rebellion Software**

Każdy kraj ma swojego bohatera. Polska ma Zawiszę Czarnego, USA Dicka Marcinko, żołnierza, którego biografia pod tytułem „Rogue Warrior" okazała się bestsellerem i uczyniła go bogatym. Dick będzie głównym bohaterem drugoligowego FPSa tworzonego przez ekipę Rebellion, specjalistów od crapów przygotowywanych w kilka miesięcy. Dlaczego drugoligowego? Bo najważniejszym USP gry będzie jej bohater, czyli Dick. Siarczyście zaklnie głosem Mickey'a Rourke, a następnie brutalnie zabije przeciwnika na jeden z dwudziestu pięciu sposobów: wbije mu nóż w czaszkę, albo dźgnie kilka razy w nerki, poderżnie gardło lub zrobi coś równie nieprzyjemnego. Najpierw jednak będzie musiał się podkraść do ofiary. W przeciwnym wypadku nici z cichego zabójstwa. Grę po raz pierwszy pokazano dwa lata temu, wtedy była taktyczną strzelanką drużynową. Bethesda najwyraźniej uznała, że na tym nie można zarobić. Szkoda, bo teraz gra zapowiada się przeciętnie. ■

### RED STEEL 2

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Ubisoft**
Developer: **Ubisoft Paris**

Wiele złego można powiedzieć o pierwszych grach wydanych przez Ubisoft na Wii, ale należy podkreślić, że Francuzi jak mało kto próbowali zaistnieć na nowej konsoli Nintendo. Jednym z ciekawych (choć nieudanych) eksperymentów był FPP Red Steel, którego kontynuacja ukaże się pod koniec roku. Głównym bohaterem będzie człowiek posługujący się imieniem Swordsman, co wiele mówi o jego zamiłowaniu do mieczy. Ubrany niczym kowboj w płaszcz i kapelusz wkroczy do miasta, w którym Dziki Zachód spotyka cyberpunk. Dodajmy do tego cel-shadowaną grafikę, a otrzymamy niezwykły miszmasz. Co z tego wyjdzie? Oby dobra strzelanka z dopracowanym elementem walki mieczem (wiilotem). Gra zadziała tylko z Wii MotionPlus, trzeba będzie kupić przystawkę, dzięki której konsola lepiej odczyta ruchy podczas walki bronią białą. Będzie nieliniowa rozgrywka i dodatkowe questy. Zabraknie multiplayera, autorzy wolą dopieścić kampanię dla pojedynczego gracza. ■

### SAMURAI SHODOWN EDGE OF DESTINY

Konsola: **Xbox 360 (XBLA)**
Wydawca: **SNK Playmore**
Developer: **K2 LLC**

Po sukcesie Street Fighter IV spodziewaliśmy się wylewu nowych mordobić, ale jak na razie w temacie cisza. Na horyzoncie majaczą Tekken 6 oraz nowy peespekowy Soulcalibur. Co oprócz nich może zainteresować fana bijatyk? Chyba tylko trójwymiarowy Samurai Shodown o podtytule Edge of Destiny. Grę zapowiedziano już trzy lata temu, od kilkunastu miesięcy jest testowana na automatach w Japonii, a niedługo ma trafić również na Xboxa 360. W stosunku do dwuwymiarowych części serii uproszczone zostanie sterowanie i zmniejszona liczba dostępnych ciosów. Postacie jak zwykle będą posługiwać się bronią białą, zaś przeciwnika da się wykończyć efektownym, brutalnym finisherem. Autorzy chcą dostarczyć tradycyjne mordobicie 3D, nie idą drogą obraną przez Capcom przy Street Fighter IV. Czy to słuszna decyzja? Tego typu gry nigdy dobrze nie wychodziły na przenosinach w trzeci wymiar. Jak wszystko dobrze pójdzie, przekonamy się jeszcze w tym roku. ■

### PAINKILLER RESURRECTION

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Jowood Productions**
Developer: **Homegrown Games**

Przy okazji jednego z wywiadów przeprowadzanych z Adrianem Chmielarzem dowiedzieliśmy się, że kontynuację Painkillera tworzy ekipa zapaleńców, którzy nieźle poczynali sobie na scenie modowej i zostali zatrudnieni przez wydawcę zamiast PCFu. Czy uczniowie przerosną mistrzów? Czy mają pomysł na stworzenie lepszego poziomu niż Piekło z pierwszej części? Nowy bohater trafia do Czyśćca i zaczyna walkę z piekielnymi pomiotami. Pierwsza bronią, na jakiej położy ręce, będzie oczywiście tytułowy painkiller zakończony ostrzami, które nie stępią się nawet po kilku godzinach szatkowania demonów. W grze znajdzie się tryb kooperacji, a multiplayer zostanie rozbudowany w stosunku do oryginału. Jedne z najlepszych modów do PK wprowadziły między innymi boty; autorzy skopiowali ten pomysł i oby w przypadku wersji konsolowej z niego nie zrezygnowali. Gra trafi na X360 jeszcze przed końcem roku. ■

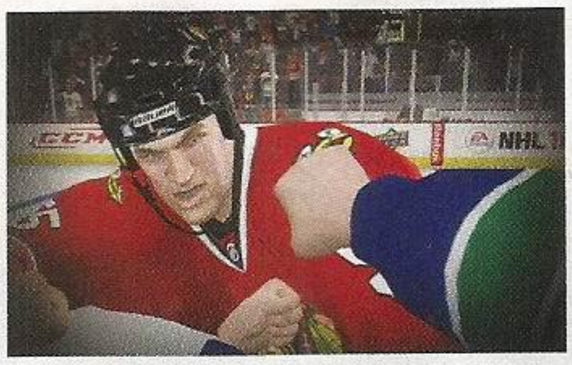
### DIVINITY 2 EGO DRACONIS

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **cdv Software**
Developer: **Larian Studios**

Japońskich erpegów na najmocniejszych konsolach jak na lekarstwo, a zachodnich coraz więcej. W tym również tych z pecetowym rodowodem. Do nich zalicza się Divinity 2, o którym mogliście nigdy nie słyszeć, a o dziwo gra trafi na półki sklepowe już w lecie. Dlaczego warto zwrócić uwagę na ten tytuł? Bo nieczęsto przychodzi wcielić się w postać łowcy smoków posiadającego moc czytania myśli napotkanych osób. Na dodatek takiego, który w pewnym momencie nauczy zmienić się w zionącego ogniem gada. Latanie w przestworzach będzie jedną z atrakcji gry. Inne to tworzenie bohatera od podstaw, rozwijanie go poprzez wypełnianie dziesiątek subquestów i podróżowanie po otwartym świecie gry. System walki zostanie przystosowany do sterowania za pomocą pada, więc z Ego Draconis może zrobić się siekanka w stylu konsolowego Baldur's Gate. Szykuje się długa przygoda na dziesiątki godzin. ■

### NHL 10

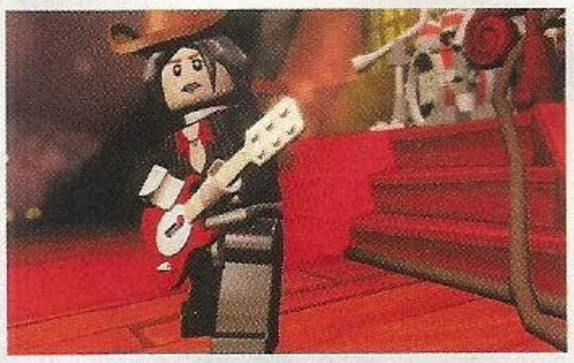
Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **EA Canada**



Nie pomyliliśmy się przy spisie platform, na jakich ukaże się nowa odsłona hokejowej serii Electronic Arts. Firma daje do zrozumienia, że najwyższy czas przesiąść się na HD-geny, a autorzy mogli skupić się na projektowaniu jednej wersji. Wpadli na pomysł zaimplementowania pojedynków na pięści pokazanych z perspektywy pierwszej osoby. Da się wyprowadzać ciosy i robić uniki niczym w grze bokserskiej. Ale gdy trafi się na silnego rywala, bójka może zakończyć się kontuzją, więc lepiej nie rzucać się na twardzieli (kiedyś napisalibyśmy, że na Krzyśka Oliwę, ale już skończył karierę). Co ciekawe, walka rozstrzygnięta na korzyść gracza zainspiruje jego drużynę do skuteczniejszego ataku i zachęci kibiców do głośniejszego dopingowania. Niezły pomysł, oby wykonanie nie zawiodło. W hokeja również będzie okazja pograć, dla odważnych będzie sterowanie wyłącznie za pomocą gałek analogowych. ■

### LEGO ROCK BAND

Konsola: **Xbox 360, PS3, Wii, NDS**
Wydawca: **Warner Bros**
Developer: **Traveller's Tales / Harmonix**



Twórcy LEGO Batman i Rock Band, wspierani przez developerów Rock Band Unplugged, pracują nad casualową wersją słynnej gry muzycznej. Obsługiwane będą gitary, mikrofony i perkusje zarówno od RB, jak i Guitar Hero. Niższy poziom trudności pozwoli cieszyć się rozgrywką każdemu, kto czuje się zagubiony, gdy weźmie joypada do ręki. Im lepszy wynik, tym więcej klocków otrzyma gracz. Zbuduje z nich kapelę, fanów, nawet menadżera, a także autobus, którym muzycy dostaną się na kolejne koncerty. Ich występy spróbują przerwać między innymi gigantyczne roboty, żeby je pokonać trzeba jak najlepiej zagrać jeden z wielu licencjonowanych kawałków. Na liście piosenek znajdą się między innymi „Song 2" Blur, „Boys and Girls" Good Charlotte oraz „The Final Countdown" Europe. Rock Band zadebiutuje też na DSie. Okaże się czy na potrzeby tej wersji przygotowane zostaną specjalne instrumenty. ■

# Gekon

WYSYŁKA 24 H

WYMIANA GIER

"GEKONI WARKOT"
Nowa audycja o grach na konsole.

Słuchaj nas
w każdą niedzielę
o godzinie 15:00
na 91,6 FM we Wrocławiu
lub na
www.gekoni-warkot.pl

NAJLEPSZE GRANIE... TYLKO Z GEKONEM

·149 zł

www.sklepgekon.pl

Gry, konsole - HURT / DETAL

SKLEP:
pl.Nowy Targ 28
50-141 Wrocław
pon-pt.10-18, sob.11-16
tel: 71 374 26 17

**„Pewnego dnia wszyscy będziemy grać bezpośrednio za pomocą naszych telewizorów**, bez żadnych dodatkowych urządzeń. Potem przyjdzie pora na wirtualną rzeczywistość – niby jej czas minął, ale podobnie mówiono o filmach 3D, które w tej chwili powracają. **Wirtualna rzeczywistość to platforma do grania przyszłości.” – Steven Spielberg dzieli się z graczami swą wizją przyszłości branży.**

„Mamy historię rozpisaną na trzy akty. **Mass Effect 2 będzie mrocznym aktem, ukazującym bardziej brutalne części wszechświata.** Mówi się, że w pierwszej części wsadzasz bohatera na drzewo, w drugiej rzucasz w niego kamieniami, w trzeciej go stamtąd ściągasz.” – **Casey Hudson z Bioware zapowiada ciężkie czasy dla Sheparda.**

**„Swego czasu myślałem, że z powodu swej odmienności Fahrenheit będzie finansową porażką.** Później jednak wydawcy często mówili nam, że gra bardzo im się podobała i z chęcią wydaliby kontynuację. Szybko jednak zdałem sobie sprawę, że nie mam już nic do dodania w kwestii tamtej historii. **Chciałem napisać coś głębszego, bardziej dojrzałego, osobistego...** Bez zbawiania świata i supermocy.” – **David Cage z Quantic Dream zaostrza apetyty przed premierą Heavy Rain.**

„Microsoft rządzi w biurze, Sony w dużym pokoju, **Nintendo – w szafie**.” – **Jack Tretton z Sony kreuje rzeczywistość.**

**„W tym roku pokażemy naprawdę duży tytuł zmierzający na Wii.** Nie zrobimy symulatora chomika czy innej popierdóły, to nie w naszym stylu. **Nie będziemy tworzyć gier dla dziewczynek albo klonów Nintendogs** jak robią to inne firmy.” – **Sean Brennan z Bethesdy o poważnych (nawet bardzo) planach firmy związanych z zabawką Nintendo.**

„Czujemy, że jesteśmy w stanie dostarczyć fanom doskonałą rozrywkę i **będziemy kontynuować tę fantastyczną serię**.” – **Yosuke Hayashi, nowy szef Team Ninja, rozwiewa wątpliwości dotyczące ewentualnej kontynuacji Ninja Gaiden.**

**„Nie dostaliśmy ani centa z tych pieniędzy.** To, i wiele innych rzeczy, to czyste spekulacje podsycane przez ludzi którzy nie mają pojęcia co się dzieje w naszej firmie **W tej chwili nie mogę powiedzieć więcej, ale wkrótce...**” – **Scott Miller, współzałożyciel legendarnego i ponoć jednak nadal istniejącego 3D Realms bawi się w MythBustera w kwestii pozwu ze strony Take2. Czekamy zatem na dalsze szczegóły.**

**„Warner Bros. to przy Microsofcie oaza twórczej swobody.** Nie przesadzam, to najmniej przyjazna dla artystów firma z jaką przyszło mi współpracować.” – **reżyser James Gunn o pracy przy kampanii marketingowej giganta z Redmond.**

Lord Khazadal

# NUDA VERITAS

## Wiosenne linienie Białego Wilka

Przedostatniego dnia kwietnia tego roku świat obiegła szokująca wiadomość – wstrzymano prace nad konsolowym Wiedźmin: Powrót Białego Wilka! Dla ludzi posiadających zbyt słabe pecety, by pograć w Wiedźmina, lub nie mających takiego sprzętu w ogóle, natomiast posiadających konsole nowej generacji, taki obrót sprawy był jak siarczysty policzek w rozradowaną buzię. Poczucie niesprawiedliwości i głęboki zawód dotknął chyba każdego, kto czekał na konsolową wersję dzieła studia developerskiego CD Projekt RED.

Z jednej strony francuskie studio WideScreen, przygotowujące wersję konsolową, twierdzi że prace zostały wstrzymane, gdyż CD Projekt nie wywiązywał się z płatności, z drugiej CDP odpiera zarzuty, że to wina Francuzów. Co prawda, jak przyznał jeden z prezesów CDP, płatności z Polski poszły nieterminowo, ale było to spowodowane opóźnieniami ze strony Francuzów w przygotowywaniu gry i ciągłe z tym związane obsuwy planowanej premiery – warto przypomnieć, że w pierwszych planach należało się spodziewać premiery już pod koniec lipca tego roku.

Oczywiście zachowanie obu firm jest jak najbardziej zrozumiałe. Nikt nie chce pracować za darmo, z mglistym przeświadczeniem, że „Ci ze Wschodu” w końcu kiedyś zapłacą. Zrozumiałym jest też fakt, że w dobie globalnego spowolnienia gospodarki, potocznie zwanego kryzysem finansowym, CDP nie chciał pompować olbrzymich pieniędzy w inwestycję, która miałaby im przynieść wielkie pieniądze, natomiast już termin ich spływania, przez opóźnienia w pracy WideScreen, postawiłby rodzimą firmę w nieciekawej sytuacji finansowej, gdzie trudno założyć bilans finansowy na koniec roku. W takich okolicznościach przyrody prace musiały stanąć.

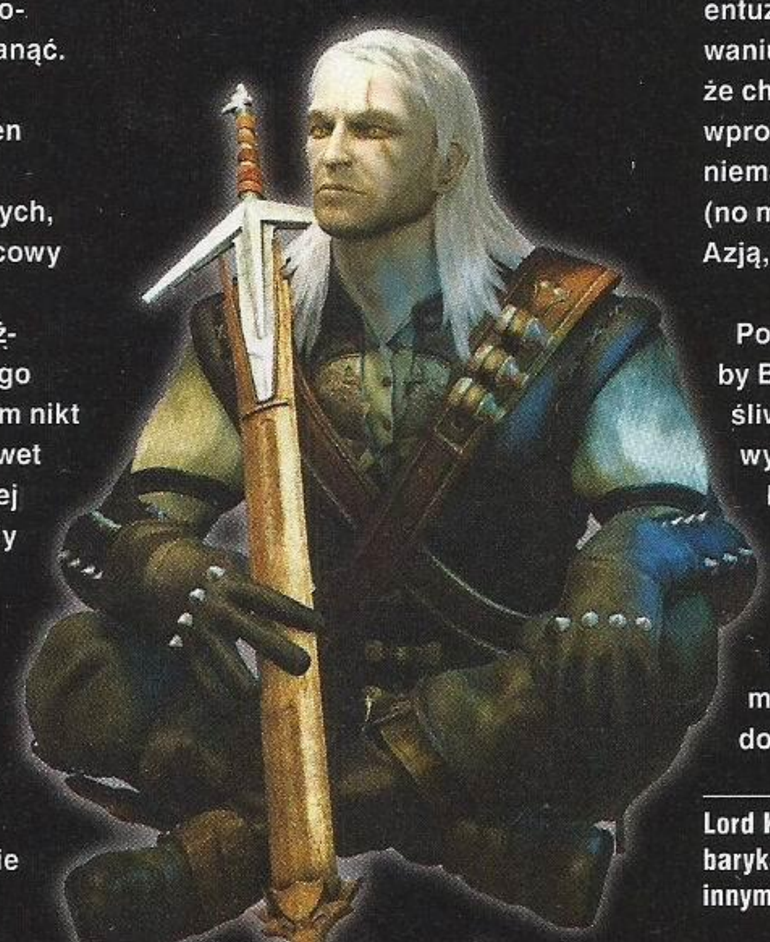
Co prawda Michał Kiciński, jeden z prezesów CD Projektu, wyznał w jednym z wywiadów telefonicznych, że jeśli okaże się, że produkt końcowy nie będzie spełniał najwyższych oczekiwań względem jakości, możliwym jest nawet skasowanie całego przedsięwzięcia, ale moim zdaniem nikt o zdrowych zmysłach nie chce nawet o tym myśleć i takiej sytuacji raczej nie należy się spodziewać. Powody są co najmniej dwa. Po pierwsze, wpompowano w projekt już zbyt dużo pieniędzy, by opłacało się go całkowicie kasować. Wiedźmin, pomimo tego, iż odniósł wielki sukces na arenie międzynarodowej i sprzedał się w ponad milionowym nakładzie, nie przyniósł dochodów tak dużych, jak sobie tego życzyli jego twórcy. Pełen zwrot inwestycji, jednak niezbyt duży zarobek netto, nie pozwolił CD Projektowi spać spokojnie. Po drugie, największe rynki światowe co prawda wchłonęły duże ilości egzemplarzy gry, jednak największe pieniądze zarabia się na grach konsolowych.

I tutaj wypływa największy grzech CD Projektu. Mimo iż podczas prac na Wiedźminem na blaszaki, na całym świecie dało się słyszeć głosy producentów, iż w dzisiejszych czasach wydawanie gry na jedną platformę, o ile nie jest to poparte sporą gratyfikacją od jakiegoś producenta sprzętu za exclusive, nie jest opłacalne, gdyż w najlepszym przypadku pozwala jedynie na zwrócenie kosztów produkcji, CDP nie od razu zdecydował się na taki krok. W dzisiejszych czasach da się zarobić wielka kasę, ale tylko na grach tworzonych multiplatformowo. Zgoda, że opóźnienie wersji konsolowej względem PC wcale nie musiało zaszkodzić wersji na nextgeny, gdyż taki proceder jest stosowany na świecie, ale trudno mówić tu o rozważnym i planowanym działaniu, gdyż dwa lata różnicy (a może w efekcie zaistniałej obecnie sytuacji nawet trzy lub nawet więcej) wcale nie działają pozytywnie.

**JEST JEDNA FIRMA W POLSCE, KTÓRA ZASŁUGUJE NA OKLASKI, A JEST NIĄ PRZEZ WIELU NIEDOCENIANY I LEKCEWAŻONY TECHLAND Z WROCŁAWIA. UDOWODNILI, ŻE POLACY UMIEJĄ ROBIĆ GRY RÓWNIEŻ NA KONSOLE**

Nie oszukujmy się, świat gier konsolami stoi, i produkowanie wspaniałej gry bez wsparcia Microsoftu i Sony mija się z celem. Gdyby Wiedźmin konsolowy wyszedł nie później niż rok po premierze pecetowej, to bardzo prawdopodobne, że CD Projekt niespecjalnie by odczuł, że na świecie szaleje kryzys. Druga część Wiedźmina byłaby wsparta zyskami ze sprzedaży pierwszej części i możliwe byłoby równoczesne tworzenie wersji PC i nextgenowych, co znowu, po fantastycznej pierwszej części przygód Geralta, zaowocowałoby świetną sprzedażą, gdyż kontynuacje światowych hitów mają to do siebie, że zazwyczaj same się sprzedają. A tak, słysząc o kolejnych zwolnieniach pracowników i zawieszeniu prac nad Powrotem Białego Wilka (również jak wiemy ze względów finansowych), w bardzo brutalny sposób okazało się, że CD Projekt to nie Blizzard – a szkoda, bo tego życzę tej firmie, skoro jako jedna z nielicznych stworzyła grę dzięki której przeciętny Amerykanin ma szansę się dowiedzieć, że w samym środku Europy istnieje taki kraj jak Polska i że to właśnie tam spadają ich F-16.

Jest jedna firma w Polsce, która zasługuje na oklaski, a jest nią przez wielu niedoceniany i lekceważony Techland z Wrocławia. Przez ostatnie lata udowodnili, że Polacy umieją robić gry również na konsole. Nie do końca udany Call of Juarez PC, został oszlifowany z mankamentów blaszkowej wersji i w edycji na X360 podbił rynek Amerykański. Obywatele Stanów Zjednoczonych zapewne do dzisiaj łamią sobie głowy nad tym, jak to możliwe, że najlepsza w historii gra rozgrywająca się w realiach Dzikiego Zachodu została wyprodukowana w Polsce. Na pewno już zaprzątają sobie głowę tym, jak to możliwe, że kontynuacja tej wspaniałej gry wzbudza w nich taki entuzjazm i zniecierpliwienie w oczekiwaniu na premierę, a warto wspomnieć, że chłopakom z Wrocławia udało się wprowadzić w ten stan oczekiwania niemal cały świat konsolowych graczy (no może poza ortodoksyjną Wschodnią Azją, ale to już zupełnie inny świat).



Pozostaje życzyć CD Projektowi, by Biały Wilk czym prędzej szczęśliwie powrócił z akt IPNu do planu wydawniczego, oraz by wyczekiwana kontynuacja przygód Geralta z Rivii ukazała się równocześnie na PC, jak i na nasze wygłodniałe konsole. W przeciwnym wypadku Bogusław Wołoszański będzie miał kolejną zagadkę XXI wieku do rozwiązania. ■

---

**Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+.**

# R2pol.com

prezentuje:

## ROCK BAND — instrumenty

| | |
|---|---|
| PlayStation 2 | 549,99 |
| PlayStation 3 | 549,99 |
| Nintendo Wii | 549,99 |

## ROCK BAND 2 — gra

| | |
|---|---|
| PlayStation 2 | 149,99 |
| PlayStation 3 | 249,99 |
| XBox 360 | 249,99 |

## GUITAR HERO III LEGENDS OF ROCK — gra + gitara

| | |
|---|---|
| PlayStation 2 | 149,99 |

## GUITAR HERO WORLD TOUR — gra + instrumenty

| | |
|---|---|
| PlayStation 2 | 879,99 |
| XBox 360 | 999,99 |

**Sklep R2pol.com**
ul.Włościańska 61
51-514 Wrocław

**Zapraszamy do nowego sklepu internetowego!**

tel. 501 075 081
GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

# PRE-E3 ACTIVISION

**ACTIVISION ZAPROSIŁO NAS DO LONDYNU, BY JESZCZE PRZED E3 ZAPREZENTOWAĆ SWOJE TEGOROCZNE PROPOZYCJE. PODOBA NAM SIĘ TAKIE ROZWIĄZANIE, ZWŁASZCZA, ŻE GIER BYŁO NAPRAWDĘ SPORO. BLUR – ZUPEŁNIE NOWĄ ŚCIGAŁKĘ BIZARRE CREATIONS OPISALIŚMY W MATERIALE NA STR. 42. //TXT: GULASH**

## GUITAR HERO 5

### Pięć razy Guitar Hero w 2009 roku

Guitar Hero to już bezsprzecznie kombinat. Na 2009 rok Activision zaplanowało aż pięć gier z tej serii – poza Band Hero, o którym nie wiemy jeszcze zbyt wiele (poza tym, że ma być mocno popowy i generalnie mniej hardcore'owy), ukazała się przecież Guitar Hero Metallica, a w kolejce czekają Guitar Hero Van Halen (nie trzeba chyba tłumaczyć), Guitar Hero Smash Hits (najlepsze kawałki z pierwszych dwóch części przerobione tak, by można było podłączyć również perkusję i mikrofon, tak więc dobra sprawa, a nie wyciskanie kasy) oraz ta właściwa kontynuacja, w postaci Guitar Hero 5. „Piątka" to ostateczny tytuł gry.

Prezentacja gry była krótka, ale intensywna, na scenę wyskoczył kolo i zaczął grać na gitarze kawałek Kings of Leon „Sex on fire". Po chwili zaczęli dołączać się kolejni członkowie bandu – wokalista, perkusista, a na końcu basista. Tak, dokładnie tak, jak napisałem – zaczęli dołączać się w locie, bez wychodzenia do menu; po prostu wciskali przyciski na instrumentach i natychmiast wchodzili do gry.

To największa innowacja Guitar Hero 5, którego hasłem przewodnim jest „More Accessible", czyli po prostu „bardziej przystępny". Czyżby casuale narzekali na mało przejrzysty system menusów? Tak czy inaczej, zespół jechał z koksem, gdy nagle panowie zaczęli zmieniać się w locie przy instrumentach, zachowując swoje konta punktowe. A potem prowadzący prezentację wyraźnie powiedział, że w Guitar Hero 5 da się grać w całkowicie dowolnych konfiguracjach. Cztery gitary? Trzy perki i mikrofon? Proszę bardzo. Bądźmy szczerzy, mechanizmy GH nie bardzo można udziwnić, dlatego taki kierunek rozwoju serii uważam za rozsądny. Wszystkie kawałki w grze będą odblokowane od samego początku. Neversoft pracuje także nad rozszerzeniem multiplayera o kilka nowych trybów versus, między innymi Elimination (najsłabszy odpada w trakcie) oraz Momentum (a tego już nie wytłumaczył). Zagramy między innymi kawałki Rush, Bon Jovi, Beastie Boys, Iron Maiden, Arctic Monkeys, Iggy'ego Popa i Jimmy Eat World (yes!). ■

NEVERSOFT / RED OCTANE | JESIEŃ 2009 | XBOX 360, PS3, PS2, Wii

**Brian Bright, Project Director**

**N+: W jaki sposób zliczane są punkty dla graczy w Party Mode, jeśli jeden z nich dołączy się na przykład w połowie kawałka, a inny gra od początku?**

**BB: To tryb imprezowy, nie dla hardcore'owców. Gra zlicza procent trafionych nutek, więc jeśli gracz dołączy się w locie, nie osiągnie stu procent wyniku. W tym trybie zresztą przerwa między kawałkami trwa kilka sekund, więc najlepiej po prostu zagrać kolejny utwór od początku.**

**N+: Czy możliwe jest włączenie więcej niż czterech instrumentów do gry jednocześnie?**

**BB: To jest technicznie wykonalne, ale Xbox 360 pozwala na podłączenie maksimum czterech kontrolerów jednocześnie. Tylko to nas ogranicza. W sieciowym multiplayerze, gdy spotkają się dwa zespoły, proszę bardzo.**

**N+: Myśleliście o dorzuceniu nagrywania video? Nagrywaniu wokalu? Importowaniu własnych kawałków?**

**BB: Cały czas o tym dyskutujemy, ale kamerka do Xboxa 360 sprzedała się słabo... Co do własnych kawałków – na pewno nie teraz.** □

KROME STUDIOS | WRZESIEŃ 2009 | XBOX 360, PS3, PS2, Wii, PSP

## STAR WARS: THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

Stare Gwiezdne Wojny powoli odchodzą do lamusa, co oczywiście smuci wszystkich starwarsowych nerdów, włącznie z piszącym te słowa. Kolejna generacja fanów ma nowe filmy i nowych bohaterów. Sukces kinowej wersji animowanego Clone Wars i olbrzymia oglądalność serialu na Cartoon Network spowodowała, że niebawem weźmiemy w ręce miecz świetlny i wytniemy sobie drogę między robotami-debilami. Miecz albo blaster, bowiem Republic Heroes pozwoli na wybór między dwoma rycerzami Jedi (spośród pokaźnej liczby dostępnych postaci)a dwoma Klonami (kojarzę tylko kapitana Rexa i Cody'ego). To będzie zręcznościówka nastawiona na koop, ale jeśli gracz zechce bawić się sam, rolę kierowania drugą postacią weźmie na siebie konsola. Poziomy skonstruowano w taki sposób, by dostarczały jak najwięcej emocji zarówno fanom mieczy świetlnych i akrobacji rycerzy Jedi, jak i osobom preferującym klasyczne strzelanie, czyli clone commando. Scenariusz osadzono między 1 i 2 sezonem serialu, cokolwiek to może oznaczać, a oprócz sieki na nogach, atrakcją będą liczne pojazdy, jakimi będą poruszać się bohaterowie. Ciekawostką jest również fakt, że rycerze Jedi dzięki Mocy mogą przejąć kontrolę nad niektórymi robotami i skierować ich ogień na nieprzyjaciół, co zresztą producent zrobił. Gra wyglądała schludnie i estetycznie, choć grafika nie powala, a także zabawnie – na pewno będzie to wielki hit wśród młodszych miłośników Clone Wars. ■

# DJ HERO

FREESTYLE GAMES | ZIMA 2009 | XBOX 360, PS3, PS2, WII

## Pierwsza prezentacja nowej, intrygującej gry muzyczej

Guitar Hero przetarło szlak dla gier muzycznych, sprzedaje się świetnie i na pewno długo nic nie zatrzyma tego rozpędzonego pociągu. Rozochocone Activision próbuje zatem czegoś nowego, przygotowując do spółki z FreeStyle Games grę DJ Hero. Bałem się, że autorzy postawią na mocno techniczną muzykę, okazuje się jednak, że udało im się znaleźć złoty środek. O ile w Guitar Hero odtwarzamy doskonale znane utwory, w DJ Hero autorzy stawiają na całkowicie świeżą i niedostępną nigdzie indziej zawartość. Olbrzymią większość z około 100 (!) kawałków stanowić będą tak zwane mash-upy, czyli miksy ścieżek z dwóch utworów. Polega to na tym, że DJ odtwarza dwa utwory jednocześnie, miksując je w locie, a nie jedynie przy przejściu z jednego w drugi, bądź po prostu używa mnóstwa sampli z jednego kawałka wplatając je w drugi. Na przykład David Bowie's „Let's Dance" vs. KRS-One's „Jack of Spades", które specjalnie dla tej gry zremiksował znany DJ Shadow, który zresztą jest niejako twarzą tej gry i pomaga autorom w wielu rzeczach związanych z produkcją. W grze znajdzie się wiele gatunków muzycznych i mnóstwo wykonawców, a na pewno pojawią się Blondie, Beck, Nirvana, Gorillaz, Beastie Boys i Herbie Hancock.

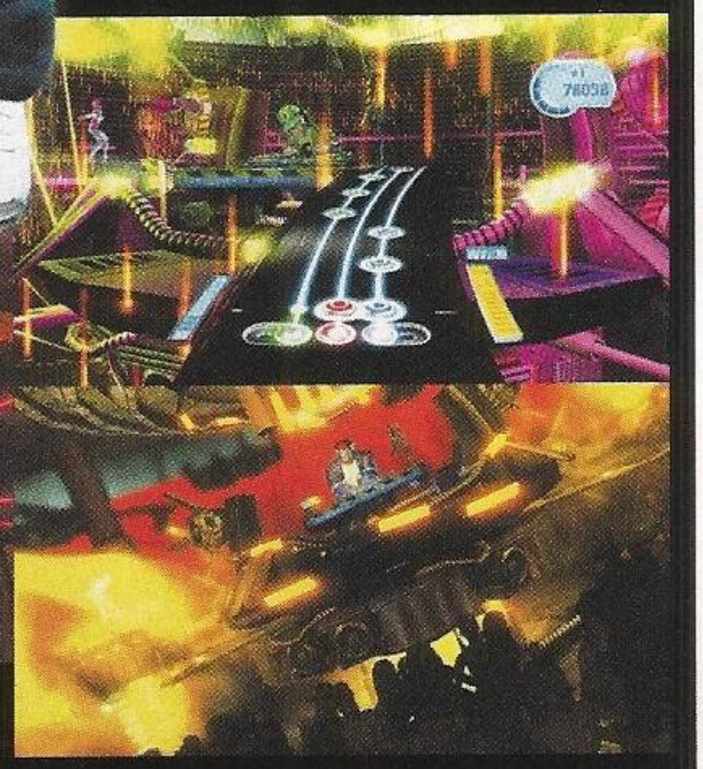
Kilka słów o kontrolerze. Prezentowano nam „ukończony prototyp" – wygląd może się jeszcze zmienić, ale funkcje i przyciski pozostaną takie same. Główną część urządzenia zajmuje naturalnie turntable z trzema kolorowymi, doskonale znanymi fanom Guitar Hero przyciskami. Z lewej bądź prawej strony (mixer można „przełamać" i podłączyć z dowolnej strony, co spodoba się graczom leworęcznym!) znajduje się crossfader, potencjometr efektów i przycisk Euphoria, odpalający mnożnik punktów oraz fachowy pogłos miksu. Pod klapką schowano krzyżak i przyciski standardowego kontrolera. Urządzenie jest całkowicie bezprzewodowe, stąd też pod spodem klapka skrywająca miejsce na baterie.

□ DJ Shadow aka Joshua Davis jest na razie jedyną gwiazdą potwierdzoną przez autorów, co nie znaczy, że nie pojawią się inni. W rzeczywistości developer potwierdził, że pracuje z nimi grupa 16 DJów przygotowujących swoje miksy do gry. Na pewno część będzie miała swoje avatary.

Podczas prezentacji na scenę wyskoczył autentyczny londyński DJ i żwawo zabrał się za miksowanie Dizzy'ego Rascala z jakimś innym kawałkiem – efekt był zaiste piorunujący, pulsujące bity, dziesiątki efektów i głos Dizzy'ego nie do pomylenia z żadnym innym spowodowały, że natychmiast zapragnąłem położyć łapy na kontrolerze i zagrać. Niestety, nic z tego, przynajmniej na razie. To, co dzieje się na ekranie, przypomina nieco Guitar Hero – mamy trzy kolorowe, przesuwające się ścieżki (i trzy przyciski na patefonie), ale także łączące je mostki, przerwy i specjalne miejsca do odpalania efektów. Gracz przez cały czas trzyma palce na kolorowych przyciskach i na crossfaderze (suwaku wyciszającym jedną ze ścieżek po przesunięciu w odpowiednią stronę). Podświetlenie ścieżek sygnalizuje moment, w którym należy przesunąć cross-fader, natomiast skreczowanie symbolizuje specjalny, zielony fragment ścieżki ze specjalnymi ikonami. „Skrobanie" płyty to jedna z rzeczy, której każdy chciałby spróbować w życiu. I nie, nie mylę się.

Bardzo spodobała mi się idea specjalnego trybu, w którym do konsoli podłączymy jednocześnie turntable'a i gitarę z Guitar Hero. Miłośnicy wspólnego muzykowania dostaną dziesięć specjalnych remiksów z mocno gitarowymi ścieżkami, by gitarzysta nie narzekał na nudę. Nie omieszkałem zapytać o mikrofon i tak, będzie można podłaczyć mike'a i dośpiewywać sobie co tylko dusza zapragnie. Bez punktowania.

Jestem szalenie zaintrygowany tą pozycją; muzycznie brzmi kapitalnie, a i mechanizmy zapowiadają się wybornie, tym bardziej, że gra zdecydowanie nie wygląda na głupiutką próbę zarobienia na sukcesie Guitar Hero. Czekamy na możliwość zagrania. ■



□ Wcięcia na niebieskiej ścieżce to miejsca ruszania crossfaderem, z kolei koniec podświetlenia ścieżki daje do zrozumienia, by puścić trzymane przyciski. Uff...

**Jamie Jackson, Art Director**
**Chris Lee, Product Manager**

**N+: Muszę przyznać, że gra wygląda na trudną, czego się nie spodziewałem. Nie boicie się, że wyalienuje to trochę casuali?**

**CL: Owszem, boimy się i właśnie dlatego przeprowadzamy mnóstwo badań i testów – między innymi chcemy posłuchać co wy, dziennikarze, macie do powiedzenia. Z drugiej strony, nie wiem czy pamiętasz swój pierwszy raz z Guitar Hero, na pewno patrzyłeś na ekran z głupią miną i nie wiedziałeś za bardzo co trzeba robić. Weź także pod uwagę, że dziś pokazaliśmy zaawansowany mix z profesjonalistą przy deku – tryby dla początkujących będą podobne do tych z Guitar Hero, gdzie nie trzeba ogarniać tylu rzeczy jednocześnie.**

**N+: Chyba nie będę oryginalny i powiem, że w perspektywie DJ-owania przed moją konsolą najbardziej kręci mnie skreczowanie...**

**CL, JJ (chórem): No jasne!**

**N+: ...jak to rozwiązaliście?**

**CL: Spodoba ci się, na początku wystarczy po prostu docisnąć przycisk i ruszać turntablem w dowolną stronę; każdy ruch zostanie wychwycony przez konsolę. „Freestyle scratch" będzie naprawdę prosty dla każdego. Dopiero na wyższych poziomach trudności przewidzieliśmy skreczowanie dla zaawansowanych; na pasku będą pojawiać się strzałki do góry i do dołu. Może być na przykład sekwencja góra, góra, góra, dół. Jesteśmy z tego bardzo zadowoleni, to niezwykle autentyczne odtworzenie tego, w jaki sposób miksowana jest muzyka.**

**N+: Mam nadzieję, że przewidujecie jakiś freestyle'owy tryb, w którym po prostu będzie można sobie poskreczować i odpalić parę efektów do bitu, bez punktowania?**

**JJ: Oczywiście. Poza głównymi rodzajami gry w jednym z trybów kawałki się nie kończą, gdy je kaleczysz – po prostu grasz dalej. W innym możesz robić dokładnie to, o co pytasz – skreczować i bawić się efektami (wybierając wcześniej sample z biblioteki).**

**N+: Będzie można importować swoje sample? Myśleliście o czymś w rodzaju music studio z Guitar Hero?**

**JJ: Przykro mi, nie będzie można wrzucać własnych sampli, ale zaręczam, że biblioteka dostępnych będzie obszerna. Jeśli chodzi o music studio, może w sequelu. W pierwszej części chcemy sprawdzić jak przyjmie się turntable i pokazać ludziom, że miksowanie muzyki może być równie przyjemne jak granie na plastikowej gitarze.**

**N+: DJ Shadow! Jak pomaga Wam przy produkcji gry?**

**CL: Ogromnie. Po pierwsze, występuje w grze i można wybrać jego ludka do miksowania. Po drugie, przygotował dla nas pięć zupełnie nowych i nigdzie wcześniej nie opublikowanych remiksów. Wreszcie po trzecie, jest naszym konsultantem od samego początku, zarówno jeśli chodzi o grę, jak i urządzenie, i pilnuje, by doświadczenie było tak autentyczne, jak to tylko możliwe. □**

**Evan Skolnick, Editorial Director**

**N+: Marvel Ultimate Alliance to jedna z moich ulubionych koopowych gier kanapowych. Czego możemy spodziewać się po sequelu?**

ES: Możecie spodziewać się rozwinięcia podstawy, którą zaprezentowaliśmy razem z pierwszą częścią MUA. Sięgamy do wspaniałej serii komiksów Marvela Civil War, w której po pewnym wypadku, w którym ucierpieli ludzie, a w który zamieszani byli superbohaterowie, rząd USA nakazał stworzyć specjalny rejestr postaci obdarzonych mocami. Bohaterowie podzielili się na dwie walczące ze sobą frakcje; Iron Man i zgromadzeni wokół niego herosi zgodzili się na rozwiązania rządu, zaś Captain America i jego paczka – nie. Zresztą Civil War dość dobrze oddaje zagrożenia, które niesie ze sobą prawdziwy świat. Każdy powinien odpowiedzieć sobie na pytanie: co jest ważniejsze, wolność wyboru czy bezpieczeństwo? No i to wszystko, co widziałeś na pokazie, czyli znakomita strona techniczna gry. Jesteśmy bardzo dumni z ruchów Power Fusion, które gracze nauczą się wykorzystywać. Wreszcie uważam, że idealnie udało nam się zbalansować grę zarówno dla niedzielnych graczy, którzy mogą się po prostu dobrze bawić, jak i hardcore'owców levelujących postacie i opukujących wszystkie ściany.

**N+: Może wprowadzicie jakąś formę rywalizacji w multiplayerze?**

ES: Na razie poprzestaniemy na kooperacji, choć, jak wiesz, superbohaterowie Marvela lubią raz na jakiś czas dać sobie po pysku. Może później, w jakimś DLC. Kto wie.

**N+: W poprzedniej grze na ogół wybierało się kilka postaci i levelowało je przez całą grę. Nie miałem ochoty specjalnie zmieniać ekipy, a gdy już jej nabrałem, kandydaci okazywali się za słabi, by nimi grać. Zrobicie coś z tym fantem?**

ES: Tak. Postacie, których gracze w danym momencie nie prowadzą, również będą podnosiły swoje statystki. Naprawdę chcemy zachęcić graczy do eksperymentowania, no i nie bez powodu przygotowujemy te wszystkie możliwe kombinacje Power Fusion, a zaręczam, że nie jest to taka prosta sprawa.

**N+: Wróćmy na chwilę do scenariusza gry – czy opowiedziana historia to dokładna kalka Civil War?**

ES: Nie, skądże. Pokazujemy wydarzenia, które nie zostały opowiedziane w sadze, natomiast mogę zapewnić, że są one mocno inspirowane i niektóre naturalnie pokrywają się z tamtymi zajściami.

**N+: Bohaterowie podzielili się na dwie frakcje, czy tak samo będzie z postaciami w grze? To znaczy, czy będę mógł dowolnie stworzyć drużynę?**

ES: Do pewnego stopnia. Kilka kluczowych postaci po prostu musi iść swoją drogą, nie wyobrażam sobie Kapitana Ameryki zgłaszającego się do rejestru superbohaterów, ale staramy się nie ograniczać wyboru graczy.

**N+: DLC z postaciami to paskudna sprawa. Obroń je.**

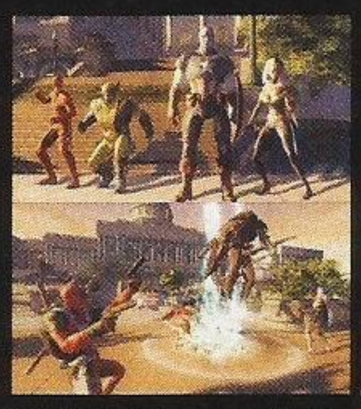
ES: To akurat proste – przygotowujemy 24 grywalne postacie w podstawowej wersji gry. Fani specyficznych bohaterów, których nie będzie od początku, będą mogli dokupić swoich ulubieńców. Jednak wiąże się z tym taki drobny fakt, iż nowa postać będzie miała opracowane specyficzne Power Fusion w kombinacji z każdą inną postacią dostępną w grze. To masa pracy koncepcyjnej, wdrażania i testów. Dlatego takie DLC będzie płatne. □

VICARIOUS VISIONS | ZIMA 2009 | XBOX 360, PS3, PS2, WII, PSP

# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

## Tak jak poprzednio, tylko lepiej. Znacznie lepiej

Wydane w październiku 2006 roku Marvel Ultimate Alliance było świetnym następcą X-Men Legends i jednocześnie w mojej opinii znakomitą grą action-rpg dla wszystkich, którzy choć trochę lubią komiksy Marvela. Dziś jednak odpalając tę pozycję na Xboksie 360 lub PlayStation 3 wyraźnie widać, że choć gra się w dalszym ciągu miodnie, jej silnik był niejako skonwertowany ze słabszych platform, a jakość grafiki pozostawia wiele do życzenia. Z tego samego założenia wyszła pracująca właśnie nad sequelem ekipa Vicarious Visions i opracowała zupełnie nowy silnik graficzny. Jego cztery najważniejsze cechy to: wysoka rozdzielczość, dynamiczne oświetlenie, fizyka i większa liczba postaci na ekranie. Wysoka rozdzielczość oznacza, że każdy element grafiki został przygotowany z myślą o konsolach nowej generacji, a nie – jak poprzednio – przeniesiony ze słabszych maszyn. Dynamiczne oświetlenie – wiadomo, pozwoli na lepsze cieniowanie bohaterów, a także wiele innych efektów graficznych. Bohaterowie wylegną z jaskiń i laboratoriów, by powalczyć w dzień na ulicach miasta! Dzięki silnikowi Havok otrzymamy również podatne na zniszczenia otoczenie, a także lepszą kolizję obiektów. Wreszcie większa liczba postaci na ekranie oznacza kilkudziesięciu napierających przeciwników jednocześnie. Mogę to wszystko poświadczyć po ujrzeniu gry na własne oczy – rzeczywiście prezentuje się fenomenalnie, a w jednej z pokazywanych sekwencji, podczas badania tajemniczego laboratorium, na bohaterów faktycznie rzuciło się kilka tuzinów robotów, a animacja nie zwolniła nawet na chwilę. W innym momencie bohaterowie walczyli w Waszyngtonie podczas zachodu słońca, a w kolejnej – przemierzali w nocy ulice i ciemne zakamarki, naturalnie walcząc z hordami nieprzyjaciół próbujących ich powstrzymać.



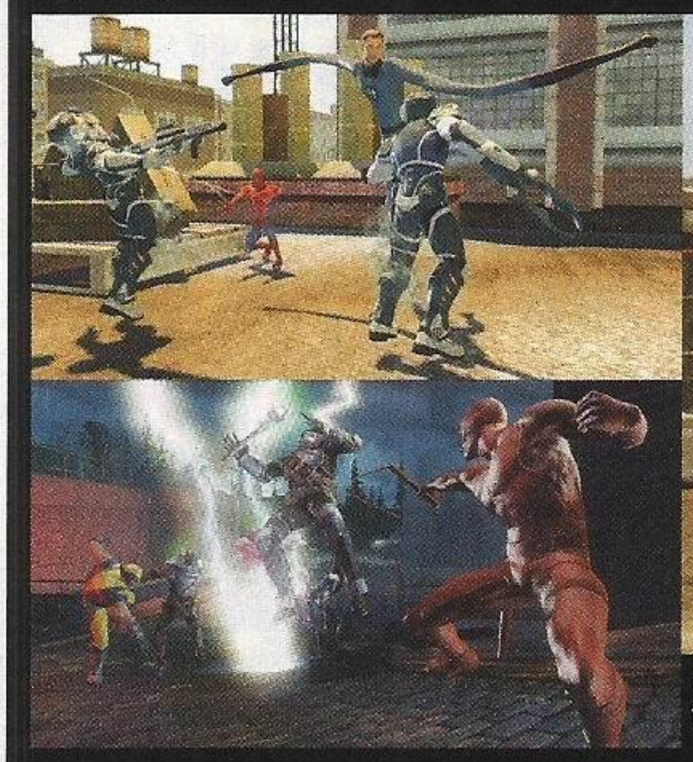
□ Naturalnie ta gra, podobnie jak poprzedniczki, jest stworzona z myślą o kooperacji – można będzie bawić się w cztery osoby zarówno na jednym telewizorze, jak i łącząc się z resztą graczy przez internet.

□ Juggernaut to jedna z nowych grywalnych postaci.

Drugą nowością, a jednocześnie bardzo istotną cechą gry, są tak zwane power fusions – to nic innego, jak zespołowe ataki specjalne, wykonywane przez dwóch superherosów. Autorzy przygotowali w sumie ponad 250 unikalnych ataków dla różnych par bohaterów. Widziałem, jak Hulk złapał Wolverine'a za nogi, okręcił się kilka razy i cisnął nim niczym młotem w stronę nadlatującego helikoptera. Inną próbkę możliwości dal Iron Man, również z Wolviem – Stark strzelił z działa w stronę Logana, ten zasłonił się pazurami, co w efekcie rozszczepiło potężny blast na kilkanaście mniejszych, lecących na wszystkie strony.

Zapowiedziano 24 grywalne postacie, spośród których każdy z pewnością odnajdzie swojego ulubieńca. Będzie kilka nowych w stosunku do pierwszej części – jak choćby ulubieniec fanów, obdarzony kąśliwym językiem najemnik Deadpool, ale także i Venom (kapitalnie się porusza), Iron Fist, Songbird oraz Juggernaut. Kolejni bohaterowie będą, niestety, sprzedawani w paczkach DLC – widać żadna nowoczesna gra nie może się obejść bez mikrotransakcji.

Jak dowiedziałem się w kuluarach, z grami o superbohaterach ze stajni Marvela jest swego rodzaju problem w Europie – po prostu nie są tak popularni jak USA, stąd nie można liczyć na wysoką sprzedaż i inwestowanie grubych milionów w takie tytuły musi być poprzedzone pewnością, że gra zwróci się w samych Stanach Zjednoczonych. Patrząc na Ultimate Alliance 2 jestem pewny, że tak będzie, choć w jakiś bardziej znaczący sposób nie różni się od swoich poprzedniczek. No ale w akcji prezentuje się po prostu świetnie i z chęcią zagramy w koopie w redakcji. ■



□ Do tej pory domeną superbohaterów była raczej ciemność; tym razem walki będą toczyć się również w świetle dnia.

# SINGULARITY

## Multum patentów, mnóstwo akcji, wiele niewiadomych

Singularity to wciąż gra-zagadka. Wygląda świetnie, ma klimat i doskonały design, ale naprawdę nie wiem o niej wcale więcej, niż przed samą prezentacją – może oprócz tego, że wszystko w ruchu wygląda po prostu bardzo dobrze i niezwykle intrygująco. Zaprezentowano fragment jednego z poziomów oraz nowy trailer. Działo się tyle, że nie sposób wyciągnąć jakieś szerzej idące wnioski. Gwoździem programu była naturalnie specjalna rękawica z urządzeniem TMD (Time Manipulation Device), która pozwala na, hmm, zakrzywianie czasoprzestrzeni. Dzięki niej bohater nie tylko załatwił wielu wrażych żołnierzy błyskawicznie ich postarzając, ale także przenosił i przyciągał przedmioty (zbudował np. schody, gdy nie mógł dostać się na górną platformę oraz przeniósł w powietrzu bezpiecznik i wcisnął go do skrzynki rozdzielczej), jak również cofał w czasie rozwalone elementy otoczenia (np. most), które odbudowywały się, a raczej wracały do pierwotnego stanu. Nie brakowało też standardowych oraz niezupełnie standardowych elementów strzelanych – przeciwników jest multum, w ich roli występuje tu elitarny oddział sowieckich komandosów Specnaz do spółki z mutantami, plus ruscy żołnierze z flashbacków z lat 50. Oczywiście naparzanie wygląda soczyście, a poza tym bohater za pomocą TMD psuje wrogom osłony (przenosząc je w czasie i poddając rozpadowi). Widziałem także jak typ złapał wystrzeloną w niego kulę. Wszystko to działo się w ciągu 10 minut...

Flashbacki opowiedzą nam historię tego, co tak naprawdę stało się na wyspie, na której Rosjanie prowadzili tajne badania nad nowym pierwiastkiem. O tej grze pisaliśmy już wcale niemało w lutym, więc sięgnijcie po więcej informacji do tamtego numeru. I zaręczam, że jeszcze o niej napiszemy – zapowiada się zaiste niestandardowo i nowatorsko. ■

**Kekoa Lee-Creel, producent – Raven Soft.**

**N+: Bardzo podobało mi się to, co pokazaliście i choć mniej więcej rozumiem założenia samej gry, nie bardzo wiedziałem, co dzieje się na ekranie. Tyle tego...**

**KL-C: Masz absolutną rację. Pokazaliśmy jeden z dalszych poziomów, w którym gracz ma już do dyspozycji pełnię mocy Time Manipulation Device, większość broni. Jak na pierwszy rzut oka to sporo do ogarnięcia. Ale nie przejmuj się, będziemy jeszcze tę grę prezentować i szerzej wszystko omawiać.**

**N+: Mam nadzieję, że możemy spodziewać się jakiegoś tutoriala?**

**KL-C: Jasne, pierwsze poziomy będą stanowić wprowadzenie i instrukcję używania gadżetów i TMD.**

**N+: Długo pracujecie nad grą? Będzie multiplayer?**

**KL-C: Tak, od dawna dłubiemy przy tej grze, można powiedzieć nieco na boku – jakiś rok temu produkcja ruszyła pełną parą. Używamy Unreal Engine 3. Jeśli chodzi o multi, oczywiście, że będzie, ale szczegóły ujawnimy w odpowiednim czasie.**

# BAKUGAN

Activision bardzo zależało na tym, żebym obejrzał prezentację Bakugana i porozmawiał z sympatyczną panią Product Manager. Na nic zdały się moje tłumaczenia, że czytelnicy naszego magazynu woleliby raport z dłuższego pokazu Singularity... Cóż, służba nie drużba. Zatem Bakugan, sympatyczna gra na wszystkie możliwe konsole, jednak z największym focusem na Wii. Wydaje się to naturalne biorąc pod uwagę fakt, iż głównym odbiorcą tej pozycji będą fani anime pod tym samym tytułem, które od jakiegoś czasu podbija świat. Zabawki z serii Bakugan to najlepiej sprzedające się gadżety w USA, stąd i licencja na grę. Całość przypomina naturalnie Pokemona; mnóstwo postaci „walczy" ze sobą rzucając kule, z których wyskakują przedziwne monstra, by toczyć pojedynki na arenach pełnych zarówno przeszkadzajek, jak i powerupów. Specjalnym mechanizmem na Wii będzie „rzucanie" kuli za pomocą Wiilota, a potem lekki aftertouch, by zebrać możliwie dużo powerupów. Naturalnie są głosy aktorów z serialu, ale wiecie tak samo dobrze, jak ja, że aby taka gra mogła liczyć na sukces w Polsce, potrzebna jest po pierwsze lokalizacja, a po drugie niska cena. Nie omieszkałem o tym wspomnieć, co zostało zbyte taktownym milczeniem. ■

# WOLFENSTEIN

Wolfenstein jest już gotowy i czeka na premierę. Pozwolono mi zagrać przez kilka minut na Xboksie 360 w jeden z poziomów rozgrywający się w nazistowskich laboratoriach genetycznych pod słynnym zamkiem. Wypróbowałem kilka broni zarówno klasycznych, jak i fantastycznych – karabin maszynowy jest niezły i sieje spodziewany ferment, ale strzelająca elektrycznością wyrzutnia fachowo męczy porażonych prądem faszystów. Jest także coś na kształt shotguna, który ślicznie odrzuca szkopa na kilka metrów do tyłu. Sprawdziłem też mechanizmy gry, które mają ją wyróżnić – składają się z wolfensteinowej wersji bullet-time'a oraz, powiedzmy, przejścia w inny wymiar, który otwiera niewidoczne wcześniej przejścia. Zabawa zaczynała się rozkręcać i doszedłem do bossa, aż tu nagle przemiły pan z obsługi z uśmiechem podziękował mi za grę. Trudno. Wolfenstein wygląda w akcji znacznie lepiej niż na screenach, grą casualową w żadnym wypadku nie jest i osoby, które mają na niego ochotę, nie zawiodą się – to będzie kawałek porządnej strzelaniny. ■

# TONY HAWK'S RIDE

## Kompletny reboot serii

Tony, Tony, Tony... THPS2 to było coś fenomenalnego i na pewno wielu z Was pamięta to tak samo, jak ja. Activision wydoiło tę serię jak mało którą – co prawda nie można powiedzieć, że kolejne części były słabe, bo jednak zawsze pilnowano jakości, ale magia jakoś ulotniła się, a nowym skateboardem niemal-idealnym dla hardcore'owców jest oczywiście SKATE od Electronic Arts. Activision nie zamierza włączać się do walki o portfele core'owców i szykuje totalny przewrót serii w jej jedenastej już części. Przywitajcie bezprzewodową deskorolkę, którą triumfalnie wnieśli na scenę deweloperzy. Zakrzywiona (do manuali), podobno wykrywająca graby, ma stanowić o nowej jakości gier z Tony Hawkiem i kompletnym zwrocie w stronę fanów niedzielnego grania. Autorzy twierdzą, że prace nad tym wypakowanym sensorami ruchu urządzeniem trwały dwa i pół roku, a konsultantem był naturalnie sam Tolek Jastrząb.

Zaprezentowano dwa levele. Pierwszy to obudowane betonem koryto rzeki płynącej przez Los Angeles, przez które sunął skejter. Prowadzący pokaz gibał się na lewo i prawo, strzelał manuale – widać, że jakoś to działa. Drugi level to naturalnie rampa i też zachowanie typa stojącego na decku sprawiało wrażenie, że coś w tym może być. Ponoć decha będzie rozpoznawać nawet graby, ale tego akurat pan wyginający się nie pokazał. Autorzy przewidzieli kilka poziomów trudności. Na najłatwiejszym skater będzie śmigał sam, a zadaniem grającego będzie tylko czesanie trików. Na najtrudniejszym – wszystko zostanie oddane pod kontrolę grającego. Będzie wiele rodzajów rozgrywki; trick mode, pro challenge mode, czy wreszcie sam zjazd.

Gra ma odświeżoną i podkolorowaną grafikę, odbiegającą od wcześniejszych, realistycznych Hawków, ale też nie cel-shade'owaną czy, że tak to ujmę, „dzieciakową". Zaintrygowany chciałem dowiedzieć się czegoś więcej, ale okazało się, że w programie nie przewidziano możliwości rozmowy z autorami. Czekamy na możliwość samodzielnego obadania dechy. ■

# electronic arts

**EA zaprosiło nas do Londynu, abyśmy w spokoju mogli przyjrzeć się propozycjom firmy na sezon 2009/2010. I przyjrzeliśmy się. //Mielu**

# FIGHT NIGHT ROUND 4

## Czempion wszechwag

Właściwie pas mistrzowski FNR4 już ma w kieszeni. Jedynym sensownym rywalem jest poprzednia część, ale ona zdążyła się zestarzeć, choć wciąż wygląda kapitalnie. Ale już nie chcę do niej wracać, o czym przekonałem dosłownie po kilku minutach spędzonych z Round 4.

Bokserzy są inaczej oświetleni, mają też więcej polygonów, dzięki czemu wyglądają jeszcze bardziej realistycznie. Autentyczności nadają im również małe smaczki, jak bardzo dokładnie odwzorowane tatuaże oraz świetnie animowane mięśnie – widać jak pracują, jak się napinają. Najlepiej oczywiście na zbliżeniach, w trakcie walki nie ma zbyt dużo czasu na podziwianie jak z drobnym opóźnieniem na szybkie ruchy reagują nogawki spodenek. Walka jest o wiele szybsza niż poprzednio, głównie dlatego, że teraz nawet w zwarciu można prowadzić wymianę ciosów. Ciężej też uniknąć ataku, a trzymanie bloku jest nieskuteczne – trzeba wyczuć moment i dopiero wtedy postawić gardę. Jeśli się uda, pojawi się szansa na miażdżącą kontrę. Inna sprawa, że ciągłe chowanie się za rękawicami nie zdaje egzaminu, w końcu opróżnia się pasek bloku i bokser jest praktycznie bezbronny. Pozostaje klinczować, ale przeciwnik może odepchnąć i od razu zaatakować. Zawodnicy zakrywają tylko twarz albo żebra, w Round 3 były aż cztery strefy bloku. Walczyło mi się przez to ciężej, zwłaszcza, że nawet gdy próbowałem przykucnąć, rywal nie dawał za wygraną. Nie bił idiotycznie w powietrze, jego ręce automatycznie podążyły w dół za moją głową. Miałem to nieszczęście grać bokserem niskim przeciwko wysokiemu, obdarzonemu przez naturę długimi rękoma, więc nawet przy próbie oddalenia się wciąż narażony byłem na ataki. Autorzy mówili prawdę, rzeczywiście czuć różnicę pomiędzy zawodnikami. Teraz można myśleć o opracowaniu jakiejś strategii walki, krótkich atakach i odskoku, czy trzymaniu przeciwnika na dystans.

Kręcenie półkółek nie jest już wymagane do wyprowadzenia mocnego ciosu. Żeby potężnie się zamachnąć, wystarczy wdusić R1/RB (modyfikator) i dołożyć zwykłego podbródkowego albo „prosty podkręcony". Szybkie ćwierćkółka prawym analogiem to uderzenie hakiem, uderzenie w korpus – gałka w dół, a kierunkiem wybiera się którą ręką zadać cios. Łatwo to zrozumieć, a w razie problemów można poćwiczyć na worku treningowym.

Gra bardzo dużo zyskuje dzięki silnikowi liczącemu fizykę ciosów. Mało który czysto siada, wiele zatrzymuje się lub traci moc na gardzie. Ale za to gdy przeciwnik pada, można go jeszcze dobić w locie. Pot i krew realistycznie tryskają w odpowiednim kierunku, zgodnie z tym, jak bokser został uderzony. Rany z czasem się powiększają, a jucha leci coraz mocniej. Trzeba się załatać w przerwie. Tym razem leczenie w narożniku odbywa się poprzez rozdzielenie punktów (10 kosztuje mały worek lodu, duży 40), a te przyznawane są za walkę. Im lepiej idzie, tym większą zgarnia się pulę. Można je zachować na później, albo zdać się na konsolę wybierając opcję automatycznego ich rozdysponowania. Najwyżej na nią można będzie zrzucić winę za nokaut. ■■

■ DEVELOPER: EA CANADA ■ TERMIN: CZERWIEC 2009 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3

# NEED FOR SPEED SHIFT

## Nowy mistrz kierownicy jest w mieście

Taki ze mnie rajdowiec, jak z Dody kucharka, ale wiem kiedy jazda wirtualnym samochodem sprawia mi przyjemność. Shift powinien zmienić nazwę na Fun, a każdy gracz czym prędzej wstawić do pokoju nowy telewizor i zestaw głośników. Ten pierwszy, żeby cieszyć oko kapitalną grafiką i efektami towarzyszącymi przyspieszeniu. Umówmy się, w nowego NFSa należy grać z widoku z oczu kierowcy. Przy depnięciu gazu kamera efektownie oddala się, jakby rajdowca wciskało w fotel, a przybliża się do szyby w momencie hamowania. Ruchy rąk, szczegółowo oddane wnętrze samochodu, rozmycia i inne sztuczki graficzne zastosowane do oddania uczucia pędu – gdy patrzy się na to z boku, efekt jest piorunujący. W końcu i ja zasiadłem za kierownicą, i było jeszcze lepiej. Wiele bym dał, żeby móc jeszcze trochę pojeździć. Ale przełączyłem się na widok zza samochodu i czar prysł, gra wciąż wyglądała dobrze, jednak wyraźnie widać, że autorzy najchętniej w ogóle zrezygnowaliby z takiego sposobu pokazywania wydarzeń na torze.

Dzieje się sporo, przeciwnicy siedzą na ogonie, starają się oprzeć na samochodzie rywali, gdy wchodzą w zakręty. Udało mi się nawiązać walkę jedynie dzięki bardzo dobremu zręcznościowemu modelowi jazdy. Bez problemu utrzymałem potężny sportowy samochód na trasie, choć wiele razy wydawało mi się, że wylecę na pobocze.

Pograłem krótko, ale wystarczyło, żeby dowiedzieć się co nieco o Slightly Mad Studios. Oni kochają efekciarstwo, wymyślili sobie nawet, że każdy mocniejszy dzwon powinien być odpowiednio zaakcentowany, dlatego przy silnym uderzeniu, na przykład w bandę, obraz na moment się rozmazuje, a z głośników dobiega pisk. Tak jak w FPSach, gdy obok bohatera wybuchnie granat. Nazywa się to fachowo shellshock i na kilka chwil dezorientuje. A gdy już pisk ustaje, z głośników wydobywa się groźny pomruk silnika i robi się cholernie głośno. Kupię sobie Shifta choćby po to, żeby chwalić się przed znajomymi mocą moich nowych kolumn. Tak powinny brzmieć samochody, tak powinien wyglądać porządny zręcznościowy racer. Nie sądziłem, że będę tak chwalić NFSa po dennym Undercover, ale EA pozytywnie mnie zaskoczyło. Oby pełna wersja nie zawiodła. ■■

■ DEV: SLIGHTLY MAD STUDIOS ■ TEMIN: WRZESIEŃ 2009 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3

■ DEVELOPER: PANDEMIC STUDIOS ■ TERMIN: LATO 2009 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3

# THE SABOTEUR

## Ostatnie tango w Paryżu

Pandemic ponownie próbują sił w tworzeniu sandboksów. Tym razem jednak zabawa nie będzie sprowadzać się do jak największej demolki, choć początkowo rozważano taki pomysł. The Saboteur zapowiada się mniej efektownie, ale być może to krok we właściwą stronę. Gra ma stanowić połączenie Assassin's Creed z Mercenaries, a nawet z MGSem i wyścigami. Być może taka kombinacja bardziej przypadnie do gustu graczom, niż radosna, bezmyślna wyrzynka.

Autorom zależało, żeby nie była to kolejna gra o drugiej wojnie światowej. Główny bohater, Irlandczyk Sean Devlin, zamiast walczyć na froncie dołącza do ruchu oporu i działa w Paryżu sabotując działania hitlerowskiej armii. Jedynym powodem, dla którego zaangażował się w walkę, jest chęć zemsty na zabójcach przyjaciela. Wspólnie jeździli po Niemczech, gdzie brali udział w wyścigach. W wyniku nieszczęśliwego splotu wydarzeń, przyjaciel bohatera zginął, a on sam znalazł się w fabryce Doppelzieg – firmy dostarczającej maszyny wojenne dla nazistów, a jednocześnie stojącej za sukcesami największego wyścigowego rywala Seana. Ucieczka z fabryki to pierwsze zadanie gracza, a jednocześnie mały pokaz siły Pandemic – The Saboteur jest jakby nie patrzyć sandboksem, tymczasem zabawa rozpoczyna się od liniowej misji wewnątrz budynku.

Jednak bez względu na to czy Sean biega po korytarzach, czy dachach paryskich kamieniczek, system rozgrywki spisuje się bardzo dobrze, bohater może się skradać, automatycznie przykleja się do osłon, pozbywa się przeciwników cichymi zabójstwami, albo walczy z nimi na pięści. Bójki są ciche, żołnierze nie wzywają pomocy, gdy tylko zobaczą Devlina, ale sami próbują mu dokopać, więc nie ma obaw, że zaraz zlecą się posiłki, jak w Metal Gearze. Zdrowie odnawia się samo, dzięki czemu Sean bez większych problemów pozbywa się kilku Niemców i wydostaje z budynku. Tuż przy wyjściu stoi samochód, wydaje się, że najlepiej usiąść za kierownicą, przejechać przez bramę i pędzić aż do Paryża, ale autorzy do niczego nie zmuszają. Jak ktoś chce przeskoczyć przez płot i udać się do stolicy Francji na piechotę, może tak zrobić.

Paryż został zmniejszony, ale najważniejsze miejsca zostały wiernie odwzorowane. Jest chociażby wieża Eiffla czy bazylika Sacré-Coeur, a przede wszystkim niskie kamienice, po dachach których biega Sean. Budynki są różnej wysokości, jest sporo kominów, więc można schować się przed wzrokiem Niemców. Nie ma obaw, że raz dostrzeżony bohater zostanie szybko nafaszerowany ołowiem. Misje

jednak będą trudne, łatwo można zginąć, tym bardziej, że przeciwników jest wielu i dysponują potężną mocą ogniową. Devlin to nie jednoosobowa armia, ma przeciwko sobie żołnierzy wyposażonych w shotguny, karabiny snajperskie, miotacze ognia i robią oni dobry użytek ze swoich broni. Tymczasem autorzy zrezygnowali z lokowania się na celu wprowadzając jedynie delikatny aim-assist (wspomaganie celowania). Nie wyjaśniono na razie, jak będą działać perki, ale łatwo się domyślić, że z czasem poprawie ulegnie celność bohatera. Szczegółów jednak nie podano, perki to tajemnica. To samo dotyczy przebierania się. Zamiast atakować Niemców uzbrojonych po zęby, da się założyć mundur i tym samym wtopić w otoczenie. Obstawiam, że pojawi się jakiś wskaźnik informujący czy przeciwnicy coś podejrzewają, ale to tylko moje domysły.

W The Saboteur podoba mi się przede wszystkim to, że nie chodzi o uwolnienie Paryża. Nawet gdy okolica nabiera kolorów (po zaliczeniu określonej liczby misji) mieszkańcy nie mogą czuć się bezpieczni. Niemcy wciąż tam są i stanowią zagrożenie. A o tym, że są gotowi na wszystko, świadczą sceny, gdy na ulicy dokonują egzekucji. Najchętniej bym ich przejechał, być może nadarzy się okazja. Sean wielokrotnie zasiądzie za kierownicą, w końcu jest rajdowcem z prawdziwego zdarzenia. Czołgiem też będzie okazja pojeździć, tylko latać się nie da, bo w powietrzu na ofiarę czają się zeppeliny. Używanie ich na wojnie to samobójstwo, ale jak mówią autorzy – to tylko gra, a te latające giganty świetnie komponują się z jej klimatem. Bardzo dobrze, kto powiedział, że musi być realistycznie? Przynajmniej będzie okazja zobaczyć jak płonie takie wypełnione wodorem latające cygaro. ■■

■ DEVELOPER: VISCERAL GAMES ■ TERMIN: JESIEŃ 2009 ■ KONSOLA: Wii

# DEAD SPACE EXTRACTION

## Kolejna próba zarobienia na grach „dla graczy" na Wii

A przy okazji kolejne bezpośrednie starcie Dead Space z Resident Evil, a dokładniej z The Darkside Chronicles. Trzeba przyznać, że EA bardzo odważnie poczyna sobie w gatunku survival horrorów. W Extraction znajdzie się wszystko, czego można oczekiwać po grze z Dead Space w tytule. Do dyspozycji graczy zostaną oddane wszystkie bronie-narzędzia znane z pierwszej części oraz kilka nowych, w tym odmiana railguna, która popieści nekromorfy prądem. Jeśli kilka z nich stanie blisko siebie, ładunek elektryczny porazi je wszystkie, a w drugim trybie strzelania z lufy wyleci efektowna kula energii. Żeby skorzystać z alternatywnego strzału wystarczy obrócić wiilota, nie tracąc przy tym kontroli nad celownikiem.

Jako że akcja zostanie ukazana z perspektywy pierwszej osoby, nie da się zobaczyć wskaźnika zdrowia znajdującego się na plecach. Dopiero po naciśnięciu przycisku wszystkie niezbędne informacje ukażą się na ekranie. Można korzystać ze specjalnych mocy, między innymi spowalniać ruchy nekromorfów, a za pomocą telekinezy podnosić przedmioty i ciskać nimi w krwiożercze bestie. Gdyby któraś zbytnio się zbliżyła, od oryginału oddzieli ją cios kolbą (machnięcie gruszką). Najlepiej trzymać potwory na dystans – dobrze celować, nie marnować amunicji i opanować szybkie przeładowanie działające, jak to z Gears of War.

Przemierzając korytarze kopalni i statku bohater odnajdzie części do broni oraz videologi odkrywające tajemnice fabuły. Niektóre sprytnie ukryte, trzeba będzie je wypatrzyć podczas tak zwanych „camera opportunities", kiedy to da się przez chwilę swobodnie poruszać kamerą.

Największą atrakcją ma być tryb kooperacji. System drop-in drop-out pozwoli drugiemu graczowi płynnie dołączyć do zabawy w dowolnym momencie. Przewidziano akcje drużynowe, w czasie których jedna osoba musi odpierać ataki, a druga na przykład otworzyć drzwi hackując zamek – biorąc udział w mini-grze podobnej do tych z BioShocka. Role nie będą z góry ustalone, żeby każdy miał szansę postrzelać i pogłówkować.

Grafiką Extraction na razie nie zachwyca, ale autorzy przypominali, że jeszcze nie zostały zaimplementowane cienie. Dużo pracy włożono w pełny mocap postaci, w tym również w odwzorowanie mimiki. Szkoda, że na razie w ogóle nie było tego widać. Drewniane ruchy bohaterów to jak na razie największe rozczarowanie.

Jedna rzecz bardzo mnie rozbawiła; autorzy wymyślili sobie, że cała załoga Ishimury i pracownicy kopalni wyposażeni zostali w plastikowe tubki wypełnione świecącym płynem, którymi trzeba potrząsnąć, żeby na moment rozświetlić ciemności. Bohater również będzie mieć takie cudo i gdy wysiądą światła, należy pomachać wiilotem, a na kilka sekund zrobi się jasno. Nerwowo zrobi się, gdy trzeba będzie wybrać czy celować i strzelać, czy potrząsnąć kontrolerem, żeby cokolwiek zobaczyć. Pomysł żeby górnikom dawać takie coś zamiast latarek jest kompletnie niedorzeczny, ale okej, wiem, że chodzi o zestresowanie graczy. Niech będzie, chętnie postresuję się jesienią. ■■

■ DEVELOPER: VISCERAL GAMES ■ TERMIN: PIERWSZY KWARTAŁ 2010 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3, PSP

# DANTE'S INFERNO

## Bóg Wojny schodzi do Piekła

To był bardzo krótki wstęp. Śmierć wyskoczyła z otchłani, Dante rzucił się na nią i jednym ciosem strącił ją z powrotem do Piekła, niestety Kostucha pociągnęła za sobą Beatrycze, więc bohater bez namysłu chwycił za kosę, którą Ponury Żniwiarz wypuścił z rąk, i skoczył w przepaść prowadzącą w głąb Ziemi. Cała akcja trwała krócej niż Wam zajęło czytanie tego zdania. To chyba najlepszy komentarz w temacie fabuły nowego slashera, którego inspiracją jest „Boska Komedia" Dante Alighieri. Zamiast poruszającej historii można spodziewać się co najwyżej przyjemnej historyjki. Liczy się akcja oraz ciekawe nawiązania do książki. Mnie to odpowiada.

Poziom, w który grałem, to Limbo – otchłań, do której trafiają nieochrzczone dzieci, a zarazem pierwszy krąg Piekła. Bohater dostaje się tam płynąc na łodzi. Od razu ma okazję przetestować umiejętności pionków piekielnej armii. Gra się w to identycznie, jak w God of War, kosa ma zadziwiająco duży zasięg, więc idealnie zastępuje Ostrza Chaosu. Przeciwników można wybijać w powietrze, wyskoczyć za nimi i masakrować ich zanim spadną na ziemię. Da się ich nadziać na kosę (chwyt), można się odturlać oraz blokować, choć prawie w ogóle nie trzymałem gardy, a i tak doszedłem do bossa. Cóż, normalny poziom trudności. Na łodzi pojawił się kilkumetrowy kolos, obiłem go solidnie, a po krótkim QTE zasiadłem na jego grzbiecie. Stwór poruszał się ociężale, bardzo wolno reagował na polecenia, ale pokazał, że umie zionąć ogniem.

Łódź to tak naprawdę Charon – głowa starca znajdowała się na dziobie statku. Dante brutalnie ją oderwał i wyrzucił gdzieś przed siebie. Później jeszcze na nią natrafiłem, musiałem ją przesunąć, ale autorzy nie powiedzieli po co. W końcu trafiłem do Limbo, gdzie zaatakowały mnie zniekształcone dzieci z ostrzami zamiast rąk. Ostro! Autorzy są ciekawi co na to opinia publiczna. Uspokajam – na pewno ktoś poczuje się zgorszony.

Z oddali dobiegał głos ślepego króla Minosa. Wykrzykiwał nazwę kręgu Piekła, do którego strącał grzeszników. Ich winy rozpoznawał dotykając ich długim językiem. Dantego nie dotknął – walka z nim była krótka, łatwa i zakończyła się bardzo krwawo. Widok głowy Minosa pękającej na kawałeczki obudził we mnie dziką chęć podboju całego Piekła. Natychmiast! Niestety, trzeba poczekać aż do przyszłego roku. Gra ma w tej chwili niebezpieczny termin premiery – w okolicach trzeciego God of War, do którego jest bardzo podobna. Takie samo uzupełnianie energii, system walki i krwawa jatka. Ale jest naprawdę świetna i Dante ma czym powalczyć z Kratosem. Zwłaszcza, że DI będzie multiplatformowy. Na PSP nie mogłem zagrać, ale patrzyłem jak robi to producent. To dokładnie ta sama gra, z absolutnie topową grafiką, jak w Chains of Olympus. Jeszcze nie było takich detali, jak rozbłyski piorunów znajdujące się w wersji na „duże" konsole, ale efekt i tak był – nomen omen – piorunujący. Damn, trzeba czekać. ■■

**NEED FOR SPEED NITRO (Wii)**
Jest szybko, płynnie i bardzo ładnie. Autorzy popracowali nad silnikiem, dodali sporo efektów, w tym rozmycie ekranu, dzięki czemu nawet budynki nie odstraszają prostotą wykonania. Arcade'owy model jazdy opiera się na slide'ach ładujących nitro. Sterowanie łatwe do opanowania, można grać w kombinacji wiilot i grucha albo samym wiilotem skręcając nadgarstkiem. Gdy auto jest zniszczone, dopalaczy nie da się używać. Naprawy dokonuje się w trakcie jazdy jednym przyciskiem, trzeba tylko zebrać pozostawione na trasie klucze francuskie. SI zostało ogłupione na potrzeby prezentacji, ale przeciwnicy będą dużo bardziej agresywni. Powiedziała mi to przeurocza pani producent, którą zaprosiłem... Niestety nie na kolację, a do grania na split-screenie. Przegrałem. Dwa razy. Ale przynajmniej wiem, że na podzielonym ekranie Nitro również świetnie wygląda. Zapowiada się bardzo dobry tytuł.

**NEED FOR SPEED NITRO (DS)**
Nad Nitro na DSa pracują ludzie mający na koncie Trackmania DS. „To doskonała wiadomość" – powiedziałem producentowi, a ten popatrzył na mnie, jak na UFO. Nie spodziewał się, że ktoś z Polski mógłby grać w tamte wyścigi (w ogóle grać na DSie). Zabawne jest to, że w recenzji Trackmanii napisałem: „Tę grę powinni zobaczyć bonzowie EA, może zrobiłoby im się wstyd, że wydają taką nędzę, jak NFS, na konsolkę Nintendo." i dodałem: „Może następnym razem będzie hicior." No i proszę, przewidziałem przyszłość! Trasy są ciekawie zaprojektowane, długie, pokręcone, zdarzają się też skróty i odnogi niewidoczne na mapie. Widoczność dobra, samochód nie zasłania trasy. Trochę zbyt łatwo wygrywałem, ale to jedyny minus. Grafika super, animacja płynna, pop-up ograniczony do minimum. To będzie dobra gra, ucieszą się recenzenci (oprócz nich nikt w Polsce nie zagra, choć może się mylę...).

**ROCK BAND UNPLUGGED (PSP)**
Unplugged to „duchowy spadkobierca" Amplitude. Gra się oczywiście na przyciskach, Harmonix nie wygłupiają się z miniaturowymi instrumentami. Wciska się aż cztery – w Amplitudzie były tylko trzy, ale tam dało się grać na L-ach i R-ach. Szkoda, że PSP ma tylko po jednym takim przycisku. Piosenki rozbite są na cztery ścieżki, po jednej na instrument. Gra się kawałek na gitarze, ścieżka znika, trzeba przeskoczyć na przykład na wokal i tak w kółko. Zaszalałem na hardzie, bez większych problemów zaliczyłem kilka piosenek takich zespołów, jak: Afi, SOAD, Weezer, NiN oraz Audioslave. Przegięty DJ Max to na szczęście nie jest, ale dla masochistów przygotowano poziom trudności Expert. A teraz najlepsze, będzie można kupować piosenki online. Premiera lada dzień, dla miłośników gier muzycznych must-have.

# EA SPORTS ACTIVE PERSONAL TRAINER

## Wstydzicie się iść na fitness? Oto gra dla Was

Rosnący brzuch, słabe mięśnie, głośne westchnienia na myśl o dawnej świetnej formie i tygodniu pełnym treningów taekwon-do oraz gry w piłkę nożną. Rozumiecie dlaczego bardzo chciałem polubić się z Wii Fit? Nie udało się, ale nie dlatego, że byłem leniwy. Po prostu stanie na jednej nodze i przechylanie się, stepowanie czy hula hop (w wersji dla normalnych ludzi, a nie mistrzyń cyrkowych) to nie moja bajka. Ćwiczenia w Wii Fit wydawały mi się za mało dynamiczne, więc wybrałem klasyczną siłownię. Za to EA Sports Active wygląda na produkt w sam raz dla mnie. Zamiast nudnej jogi – boksowanie, zamiast stepowania – szybki bieg w miejscu. Do większości ćwiczeń nawet nie potrzeba Wii Balance Board; dobre rozwiązanie, zwłaszcza dla osób, które nie mają gry i „stepera" Nintendo. W pudełku z grą znajdzie się specjalna przepaska na nogę (prawą). Będzie można włożyć do niej nunchuck (gruszkę), w ten sposób konsola odczyta ruchy nóg. Oczywiście deska również się przyda, chociażby w mini-grze polegającej na obijaniu worka treningowego. Boksuje się trzymając w rękach wiilota i gruszkę, a żeby „kopać" należy nadepnąć na Balance Board.

Trochę trzeba się naszarpać, żeby włożyć nunchuck do przepaski, łatwo nie wchodzi, ale też łatwo nie wypadnie, więc bez obaw można ćwiczyć przed telewizorem. Ćwiczenia są krótkie, ale intensywne i jest ich dużo, a przerwy między nimi należy wykorzystać na złapanie oddechu i włożenie lub wyjęcie gruszki z przepaski. Chwila boksowania, za moment bieg, później jazda na rolkach – trzeba przykucnąć i w odpowiednim momencie podskakiwać. Niby nic, a nawet przypakowany pan z EA po kilku minutach prezentacji był cały spocony. Autorzy obiecują, że bez względu na to, w jakiej kondycji znajdują się gracze, są w stanie dobrać im program, by ich mocno zmęczyć. Karnet na siłownię i fitness to około 120-180 złotych miesięcznie. Ja chyba zamiast tego kupię Personal Trainer i będę ćwiczył codziennie. To chyba pierwsza popierdółka na Wii, która

autentycznie mnie zainteresowała. Jeszcze jedno – postacie tworzy się w specjalnym edytorze, nie trzeba grać tymi paskudnymi Mii. ■■

■ DEVELOPER: EA CANADA ■ TERMIN: MAJ 2009 ■ KONSOLA: Wii

■ DEVELOPER: DOUBLE FINE ■ TERMIN: PAŹDZIERNIK 2009 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3

# BRÜTAL LEGEND

## „It's fuckin' awesome!"

Branża kocha Tima Schafera, wszyscy chcieli z nim pogadać i pstryknąć fotkę, po czym uznali, że Brütal Legend jest „fuckin' awesome". Ciekawe ilu graczy pomyśli w ten sam sposób i wyda pieniądze na grę, która ukaże się w październiku, w czasie przedświątecznej gorączki. Kupię ją choćby ze względu na humor. Prezentację przygód roadie Eddiego Riggsa mogę podsumować jednym zdaniem – dawno tak się nie uśmiałem. Współpraca z aktorem Jackiem Blackiem z kalifornijskiego zespołu Tenacious D, to absolutnie najlepsze, co mogło przytrafić się grze Schafera. Jeśli ktoś ma wątpliwości czy Jack nadaje się do dubbingu, polecam obejrzeć Kung Fu Panda po angielsku – Black spisał się wybornie. A w Brütal Legend brzmi jeszcze lepiej, o czym przekonałem się oglądając pierwsze pół godziny gry. Bohater przenosi się do alternatywnej przeszłości, w czasy panowania mrocznych sił. Bogowie Metalu opuścili Ziemię, ale pozostawili po sobie tajemnicze artefakty, których przeznaczenie jest ludziom nieznane. Dopiero Eddie nauczy się z nich korzystać, na przykład odczyta zapisane na ścianie nuty i gdy zagra na gitarze magiczną solówkę, przeciwnikom dosłownie stopią się twarze. Albo tuż obok zmaterializuje się jego samochód Razorfires, podobny do pojazdów, w jakich gustował Jak.

Zabawa zaczyna się w miejscu kojarzącym się ze Stonehenge. Eddiego atakują druidzi uzbrojeni w miecze. Bohater kłamie, że jest znajomym ich szefa, a gdy to nie skutkuje, łapie za leżący na ziemi topór i rozpoczyna się jatka. W takiej chwili Brütal Legend wygląda jak zwykły slasher, a gdy Riggs gra na gitarze rażąc tym samym przeciwników piorunami wylatującymi z gryfu, na myśl przychodzi Devil May Cry 3. Na szczęście takie starcia to tylko jeden z elementów rozgrywki. Już po chwili Eddie spotyka Ophelię, jedną z trzech osób tworzących ruch oporu walczący przeciwko Bardzo Złemu Władcy. Dziewczyna wspiera bohatera w walce z druidami i wysoką, chudą zakonnicą plującą strumieniem czerwonej energii. Można nawet skorzystać z ataku drużynowego, Eddie chwyta partnerkę i rzuca nią w przeciwników. Scena spotkania z Ophelią sprawiła, że delikatnie się uśmiechnąłem. Bohaterowie rozmawiali ze sobą próbując wyjaśnić sobie kim są, zabijając w tym czasie bez wysiłku kolejnych przeciwników. Motyw oklepany w filmach, ale w grach rzadko widziany. Przy kolejnej scence już nie mogłem powstrzymać śmiechu. Wielki robal chciał zgnieść i pożreć obie postacie, a Eddie w tym czasie zaaferowany był faktem, że Ophelia nie wiedziała czym są francuskie pocałunki. Wszystkie filmiki i komentarze są absurdalne i przekomiczne, a humor nikogo nie powinien obrazić. Będę uparcie trzymać się zdania, że to najmocniejszy element gry, dodający jej uroku. Gdy Eddie na widok otaczającego go świata zamieszkałego przez demoniczne stwory powiedział: „Some would call it hellish, I call it badass" od razu pomyślałem, że to gra dla mnie i chcę zobaczyć, jak potoczą się losy bohatera.

Na pewno nie przyjmie roli dowódcy rebeliantów, zamiast tego pomoże im zebrać armię. Najpierw musi wyzwolić młodych ludzi pracujących w kopalniach. Nikt nie zmusza ich do pracy, ale nie widzą dla siebie przyszłości. Eddie pozytywnie nakręca ich do życia odrobiną heavy metalu. Muzyka rodem z lat osiemdziesiątych świetnie pasuje do jazdy potężnym Razorfires i walki. Nie jestem miłośnikiem gatunku, ale grając w Brütal Legend podkręcę głośniki na maksa.

Bohater zbiera armię i wydaje rozkazy tym, którzy stanęli u jego boku; pokazuje kogo mają zaatakować, jakiego miejsca bronić, albo prosi, żeby zamknęli wokół niego krąg osłaniając go przed atakami. Brütal Legend to heavymetalowy Viking: Battle for Asgard – krwawe walki, zbieranie armii, otwarty świat, w którym można wykonywać zadania w różnej kolejności oraz dodatkowe questy, to wspólne cechy obu tytułów. Ale tylko tutaj jest przekomiczny Jack Black, który, przysiągłbym, jest bratem Schafera. Czekam jak diabli, wierząc w talent Tima. W końcu to on stworzył Psychonauts, które z każdym dniem wydaje mi się coraz bardziej niesamowite. Oby Brütal Legend było równie dobre. ■■

# EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS

## Czy będzie dla tenisa tym, czym FIFA dla futbolu?

Tak się złożyło, że EA do spółki z SEGĄ pokrzyżowały plany Nintendo. Obie firmy przygotowały gry o tenisie wykorzystujące przystawkę Wii MotionPlus, którą będą dołączać do zestawów z płytką. W ten sposób odrobinę zmniejszą zysk Ninty ze sprzedaży Wii Sports Plus i może w końcu same na tym interesie zarobią. Inna sprawa, że obie gry – Grand Slam Tennis i Virtua Tennis w wersji na konsolę Nintendo ukażą się niemal w tym samym czasie. Zapowiada się ostry pojedynek, VT to uznana marka, zaś Elektronicy bardzo chcą zarządzić, ale muszą startować od zera. Dlatego przygotowują uderzenie z grubej rury. Po pierwsze, w GST znajdzie się ponad stu tenisistów, a wśród nich największe gwiazdy sprzed lat, jak i te dziś rządzące na kortach. EA zawsze ostro działało w temacie licencji, nie inaczej jest tym razem. A skoro są prawdziwi gracze, muszą być również prawdziwe korty – coś, czego gra konkurencji nie oferuje. Tylko tutaj miłośnicy tenisa zagrają mecz na kortach Wimbledonu. Po trzecie i najważniejsze, gra będzie wykorzystywać przystawkę Wii MotionPlus w inny sposób niż Virtua Tennis. W Grand Slam można nacisnąć przyciski, żeby inaczej uderzyć piłkę. A to lob, B – drop-shot. Gra SEGI w ogóle nie obsługuje przycisków, każdy ruch odczytywany jest jako konkretne uderzenie i żeby przerzucić przeciwnika należy odpowiednio się zamachnąć. Które rozwiązanie będzie lepsze dla rozgrywki? Nie podejmuję się oceny w tej chwili. W każdym razie, Wii MotionPlus to bardzo czuła zabawka, lekkie machnięcia wiilotem nie wchodzą w rachubę, trzeba zrobić porządny ruch ręką. Jakby było zbyt trudno, wystarczy wyjąć przystawkę i po szybkiej kalibracji można kontynuować zabawę, która przypomina wtedy radosne odbijanie piłki w Wii Sports. Dla causali przygotowano zresztą „wspomaganie" – tryb, w którym postacie same poruszają się po korcie. Profesjonaliści mogą sterować tenisistami za pomocą gałki analogowej,

albo ograniczyć się do podchodzenia pod siatkę po naciśnięciu przodu na krzyżaku. Premiera na Wii lada dzień, a jesienią EA dostarczy wersję na X360 i PS3, i wtedy okaże się czy SEGA ma czego się obawiać. ■■

■ DEVELOPER: PLATINUM GAMES ■ TERMIN: CZERWIEC 2009 (Wii), JESIEŃ 2009 (POZOSTAŁE) ■ KONSOLA: Wii, XBOX 360, PS3

# BIOSHOCK 2

## Czy taka gra jak BioShock może mieć sensownego multiplayera? Podczas prezentacji w Kanadzie, przekonałem się, że... Tak!

NA WŁASNE OCZY

BioShock to jedna z najlepszych strzelanin w historii i z pewnością jedna z najlepszych gier na konsole. Gier w starym znaczeniu tego słowa – rozbudowanych, skomplikowanych, stawiających na historię i budowanie nastroju, a nie ciągłą akcję. O tym, że jej kontynuacja powstanie, było wiadomo już w momencie, gdy gra trafiła na półki. Może nie oficjalnie, ale to było pewne jak techno w Trendzie. BioShock był bliski perfekcji, ale zabrakło w nim kilku elementów, na których bardzo zależało fanom. Jednym z nich był tryb multiplayer. Osobiście należę do grupy osób, której akurat na tym aspekcie zupełnie nie zależało, ale rozumiem, że są ludzie, którzy bez strzelania do innych żyć nie mogą.

Przygotowując tryb sieciowy do BioShocka 2 autorzy doskonale wiedzieli, że i tak narażają się na ostrzał ze wszystkich stron. Na lewej burcie szykujący stosy nienawistnicy, którzy twierdzą, że wrzucanie multi do tego typu gry jest świętokradztwem. Na prawej fanatycy fragowania, którzy grze pozbawionej takiej opcji nie dają nawet szans, a na producencie z miejsca wieszają psy. Okazuje się jednak, że ludzie robiący Bio2 doskonale wiedzą, co zrobić, żeby i wilk był syty i owca cała.

### NA DWOJE BABKA TWORZYŁA

Prace nad grą podzielono pomiędzy dwa studia. Za tryb dla jednego gracza wzięło się 2K Marin, będące przystanią dla części developerów z 2K Boston (odpowiedzialnego za pierwszą część). Tu rządzi Jordan Thomas, osobnik który przyłożył się do Thief: Deadly Shadows, a także zaprojektował poziom Fort Frolic, uznawany za najlepszy w BioShocku (to ten gdzie robiło się zdjęcia i umieszczało na rzeźbie). Z Jordanem mieliśmy okazję porozmawiać w trakcie videokonferencji, ale o tym za chwilę.

Trybem multiplayer zajmuje się znane studio Digital Extremes. To goście, którzy robili Unreal Tournament (a także jego wersje na 2003 i 2004 rok), dość przeciętnego FPPa zatytułowanego Pariah i całkiem fajną, girsopodobną strzelaninę Dark Sector. Nie są to może rekomendacje pierwszej próby, ale DE to nie dyletanci i w trakcie prezentacji pokazali, że i z takim tytanem, jak BioShock radzą sobie doskonale.

Zanim przejdziemy dalej muszę od razu powiedzieć o jednym – nie, w tej grze nie ma koopa. Nie ma i nie będzie, bo ni jak nie pasuje do koncepcji gry. A przynajmniej tak twierdzili maglowani przez nas autorzy – ich zdaniem (z którym się osobiście w stu procentach zgadzam) w singlu chodzi o bardzo osobiste przeżycie, które ciężko jest dzielić z kimś innym. I tyle w temacie koopa – może w BioShocku 3 będzie inaczej.

### ICH OŚMIORO

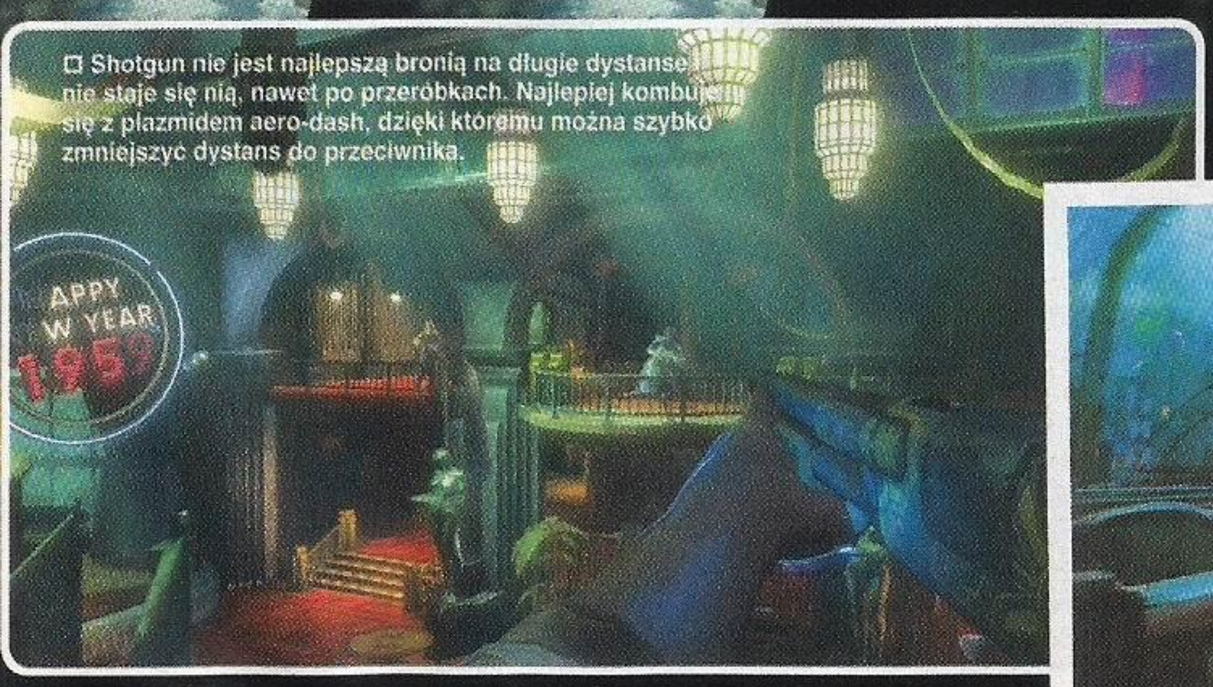
Przy robieniu multiplayera do gry tak bardzo singleplayerowej, jak Bio, trzeba mieć pomysł. Na szczęście tu pomysł był. I to zaskakująco sensowny. Po pierwsze – zero komplikowania. Tryby gry najprostsze z możliwych, a akcent stawiany głównie na rozwój postaci w stylu Modern Warfare.

Po drugie, i to moim zdaniem jest najgenialniejsze posunięcie, tryb multiplayer podpięto pod... Single playera z pierwszej części!

Akcja toczy się na rok przed wydarzeniami opowiedzianymi w BioShocku. W Rapture trwa właśnie krwawa i wyniszczająca wojna domowa. Splicerzy – zmutowani i zdegenerowani ludzie – walczą ze sobą o terytoria i o Adam, cenny mutagen, którego stosowanie daje ludziom nowe, nadprzyrodzone moce.

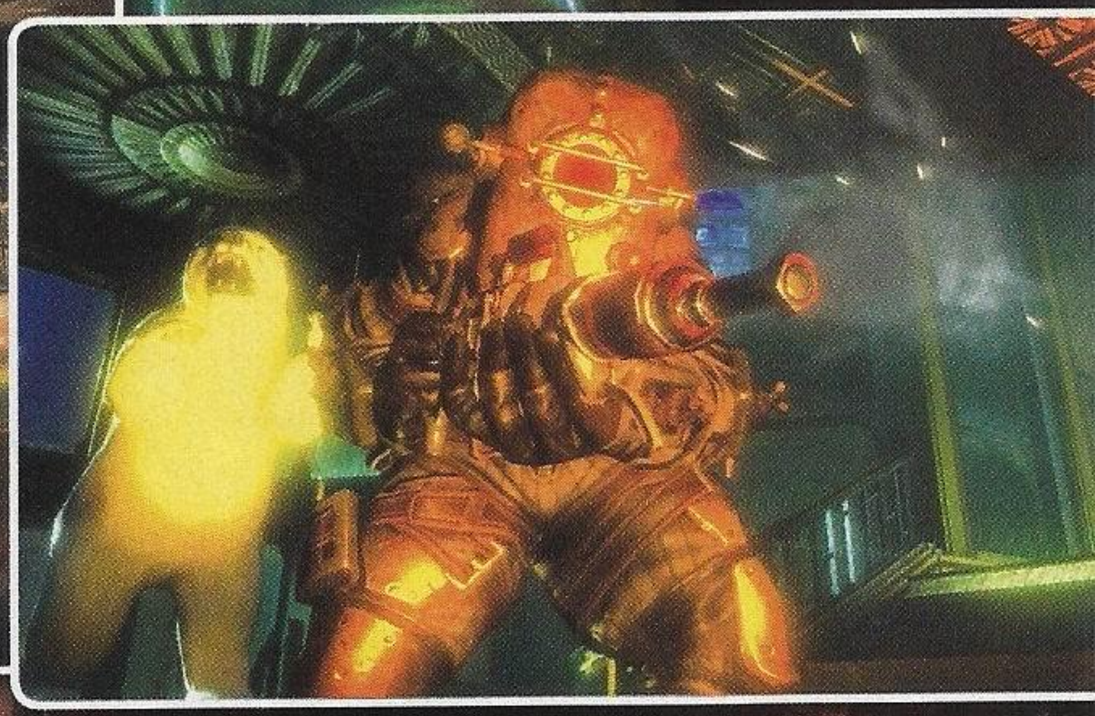
Gracz wciela się w jednego z ośmiorga splicerów, którzy biorą udział w konflikcie.

**INFO**
DEVELOPER: 2K MARIN
WYDAWCA: TAKE 2
TERMIN: LISTOPAD 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3



Shotgun nie jest najlepszą bronią na długie dystanse i nie staje się nią, nawet po przeróbkach. Najlepiej kombuje się z plazmidem aero-dash, dzięki któremu można szybko zmniejszyć dystans do przeciwnika.

□ W okolicy znajdziemy masę elementów, które przypominają nam o wydarzeniach, do których doszło w Rapture. Na przykład zniszczony neon z datą tragedii.



□ Rosie to jeden z ulubionych Big Daddych – jeśli chcecie wiedzieć skąd się wzięło jego imię, zguglujcie haslo Rosie the Riveter. Takich odniesień w grze znajdziemy znacznie więcej.

**Trybem multiplayer zajmuje się znane studio Digital Extremes. To goście, którzy robili Unreal Tournament, Pariah i fajną, girsopodobną strzelaninę Dark Sector**

Każdy z nich to osobna historia i osobny mini-scenariusz, który poznajemy na kilka różnych sposobów. Każda z postaci pełniła w Rapture jakąś rolę – czasem mniej, czasem bardziej znaczącą. Jest biznesmen, robiący świetne interesy na handlu Adamem, jest robotnik pracujący przy budowie miasta, czy nawet najzwyklejsza gospodyni domowa.

Nam ujawniono personalia dwojga z nich, gospodyni i spawacza. Barbara Johnson wygląda jak modelowa pani domu z lat 50., z tą różnicą, że jej twarz jest potwornie zdeformowana przez Adam. Jacob Norris to z kolei spawacz, który przyłożył się do powstania podwodnej metropolii. Choć każdym z nich gra się tak samo (ta sama prędkość, wytrzymałość i skuteczność w walce), to bohaterowie będą się nieco od siebie różnić – na przykład Barbara w walce wręcz będzie używała patelni, a Jacob po łbach walić będzie spawarką.

Informacje o bohaterach zostaną niejako zaszyte w rozgrywkę. Trzeba być spostrzegawczym, żeby dostrzec delikatne podpowiedzi umieszczone w projektach poziomów, czy wypowiedziach postaci rzucanych przy fragowaniu. To od gracza będzie zależało odtworzenie wydarzeń z wojny domowej splicerów – autorzy twierdzą, że dla każdego fana BioShocka będzie to prawdziwa frajda.

Ważną rolę w tworzeniu atmosfery odgrywa mieszkanie, w którym zaczyna się rozgrywkę multiplayerową – to coś w rodzaju centralnego huba i bazy, w której będzie można sprawdzić statystyki, przygotować zestawy do walki (o tym więcej za chwilę), albo po prostu porozglądać się, odkrywając Rapture sprzed katastrofy. Mieszkanie wygląda ślicznie i zwiedzanie go to przyjemność, ale kiedy już się tym znudzimy, czas wsiąść do prywatnego batyskafu pełniącego rolę systemu kojarzącego graczy. Dopasowywanie będzie rzecz jasna zależne od poziomu gracza, a prócz tego będzie można tworzyć mecze dla przyjaciół. Wybierania serwerów z listy, przynajmniej na konsolach, nie będzie.

### DOBRY STARY DEFMECZ

Autorzy zaprezentowali nam dwa z trzech trybów i trzeba przyznać, że to, co ujawnili, jest niezbyt oryginalne. Na razie wiemy, że można będzie zagrać w trybie deathmatchu zwyczajnego i grupowego. O trzecim trybie autorzy milczą, ale między słowami udało się ustalić, że wielkie znaczenie będzie tu odgrywał Big Daddy. Mało tego, ale takie było założenie. Developerzy twierdzą, że gracze i tak nie grają w więcej niż jeden, góra dwa tryby sieciowe, a i tak zwykle deathmatche są najpopularniejsze. Zresztą tu większą wagę przykłada się do rozwoju postaci, niż zróżnicowania rozgrywki.

Na pokazie zaprezentowano nam tylko jedną mapkę – restaurację Kashmir, w której rozpoczęła się cała rewolucja splicerów. Wnętrze bardzo przypominało to, co znamy z BioShocka – pod względem oprawy gra nie będzie jakimś specjalnym krokiem w przód. Ot, klasyka art deco, sporo kolorów i neonowych ozdób. Nie jest to może przykład klasycznego terenu przeznaczonego do śmiertelnych starć, ale sprawdza się świetnie. Kilka połączonych ze sobą pomieszczeń pozwala toczyć walkę pozycyjną (zwłaszcza w trybie team deathmatch), a całość urozmaicają przejścia, które można stworzyć niejako ad hoc – tu wywali się kratkę wentyla-

### Plazimd – reaktywacja

**BioShock to plazmidy, plazmidy to BioShock. Oczywiście w BioShocku 2 znajdą się wszystkie plazmidy, których używaliśmy w części pierwszej. Każdy z nich będzie miał trzy poziomy skuteczności, a na każdym zyska jakąś dodatkową cechę, zachowując jednocześnie poprzednie działanie. Plazmidy będzie można także ładować, przytrzymując przycisk strzału, a potem uwalniać zgromadzoną energię w jednym, potężnym wyładowaniu. No i najważniejsze – działanie mocy będzie można łączyć. Jak dotąd widzieliśmy tylko jedną taką zagrywkę. Pułapkę cyklon (w większości bezużyteczną w poprzedniej części) teraz można podpalić, tworząc coś w rodzaju ognistego tornada.**

**Autorzy pokazali nam tylko dwa nowe plazmidy – pierwszy, o którym już wspomniałem w tekście, to aero dash. To ruch zarówno ofensywny, jak i defensywny. Można przy jego pomocy zbliżać się do przeciwnika, albo unikać nadlatujących strzałów.**

**Drugi nowy plazmid nazywa się gejzer i jest po prostu fontanną wody pod wielkim ciśnieniem. Tak dużym, że każdy kto na niego wlezie, zostanie wypchnięty w przeciwnym kierunku z wielką siłą, co może na przykład zaowocować rozchlapaniem się na suficie czy ścianie. Wredne.**

□ Wiertło będzie jedną z podstawowych broni Big Daddy'ego. Pozwala zadawać silne ciosy, wykonywać szarże, a na osłabionych przeciwnikach można dokonać egzekucji w stylu znanym z pierwszej części.

cyjną, tam przebije przez ścianę (niestety, tylko w z góry ustalonych miejscach).

Walka bardzo przypomina rozgrywkę dla jednego gracza – masa tu biegania, strzelania i używania plazmidów. Ta ostatnia akcja została ułatwiona, bo teraz nie trzeba przełączać pomiędzy bronią i mocą. Wystarczy tylko wcisnąć odpowiedni przycisk i już odpala się jakiegoś zabójczego plazmida. Akcja jest szybka i dynamiczna, sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie i trzeba ciągle mieć się na baczności. Atak może nadejść w każdej chwili, a życie znika szybko, zwłaszcza kiedy przeciwnik dobrze celuje i radzi sobie z łączeniem plazmidów.

Na mapkach nie ma broni, znaleźć można tylko amunicję, zbiorniki z EVE, czyli paliwem dla plazmidów, oraz dodatkowe tanki z Adamem, który w grze pełni rolę doświadczenia. Zamiast podnoszenia broni z ziemi, korzysta się z tak zwanych loadoutów, czyli przygotowanych wcześniej zestawów odblokowanych broni i plazmidów. Loadouty można mieć trzy i zmieniać je w trakcie meczu. Nie można jednak modyfikować samych zestawów – to da się zrobić tylko w mieszkaniu.

Co ciekawe, zdrowie uzupełnia się na modłę ostatnio niezwykle popularną – dzieje się to automatycznie, wystarczy na chwilę wyłączyć się z walki. Ewentualnie można także poszukać specjalnego dystrybutora, który w sekundę uzupełni i zdrowie, i poziom EVE. To rozwiązanie pozwoliło wprowadzić autorom ciekawy patent – dzięki umiejętnościom hakerskim postaci można założyć pułapkę na dystrybutor i gdy przeciwnik będzie chciał się szybko uleczyć, zostanie porażony prądem.

Hakowanie można wykorzystać także do przejmowania kontroli nad samodzielnymi wieżyczkami strzeleckimi. Rozmieszczono je w strategicznych punktach na mapie, więc kontrolując je, znacznie zwiększamy swoje szanse na zwycięstwo. Niestety przeciwnicy mają dokładnie takie samo podejście – zdarza się, że mogą nawet czekać, zaczajeni w pułapce i bezlitośnie wykorzystywać chwilę nieuwagi poświęconą na hakowanie wieżyczki.

### CALLIN' ALL ACHIE-WHORES

W trakcie pokazu spora część pytań poświęcona była systemowi achievmentów i wyzwań. Prócz zwykłych chievów, odblokowywanych zwykle za zrobienie czegoś po raz pierwszy (zakończenie poziomu, zabicie Big Daddy'ego), autorzy wprowadzili także system challenge'y. To taka alternatywna

□ Zwykle o nastawieniu Big Daddy'ego do gracza informował kolor lampki na głowie. W tym przypadku jest on zawsze taki sam – czerwono-wkurzony. Jeśli gracz grajacy Daddym nas zauważy, pozostaje szybka ewakuacja.

□ Walka każdy na każdego jest zaskakująco wciągająca, bo cały czas mamy określony cel – rozwijamy naszą postać. Dzięki temu nawet zwykły deathmatch staje się emocjonujący, a polowanie na fragi ma swoją wagę.

□ Jak mówi staropolskie przysłowie – i Herkules dupa, kiedy ludzi kupa. Big Daddy jest twardy, ale nie jest nieśmiertelny i kiedy dobierze się do niego trzech splicerów, piłka jest krótka. Pozostaje szukać nowego kostiumu.

**Czym byłoby Rapture bez Big Daddych? W trybie Multi także znalazło się miejsce dla gigantów zakutych w kombinezony nurków głębinowych**

droga do Adamu dla tych, którzy nienajlepiej radzą sobie ze strzelaniem. Wyzwania mogą być różne, poczynając od banalnych, w których trzeba po prostu zabić kogoś dziesięć razy winterblastem, albo piętnaście razy podpalić pirokinezą, po bardziej skomplikowane, polegające na łączeniu ze sobą różnych plazmidów. Na przykład specjalny plazmid aero-dash (coś w rodzaju szarży na krótkim dystansie) trzeba połączyć ze strzałem w klatę z shotguna. Developerom chodziło o stworzenie systemu, który nie tylko będzie nagradzał, ale także uczył nowych sztuczek. Podobno cześć testerów tak się w to wkręciła, że zamiast biegać i polować na przeciwników, zajmowali się polowaniem na wyzwania.

Niezależnie od obranego sposobu, celem gry sieciowej jest levelowanie (czy, właściwie, rankowanie) postaci. Maksymalnie poziomów będzie 20, a z każdym awansem gracz odblokuje nowe bronie, plazmidy, ulepszenia i wyzwania. Każda moc ma kilka poziomów działania, na których plazmid będzie nieco inaczej się zachowywał, dodając nowe, niszczące efekty. Także bronie będzie można ulepszać. Choć nie widzieliśmy tego w akcji, to jednak z rysunków koncepcyjnych można było odgadnąć przeróbki. Do rewolweru można dołączyć lepsze celowniki, albo specjalny magazynek umożliwiający strzelanie seriami. Z kolei shotguna skraca się do obrzyna, zwiększając znacznie moc, albo zamontować system tłoków przyspieszający szybkostrzelność. Potwierdzono obecność wszystkich broni z części pierwszej, ale nadal nie wiemy, jakie nowe zabawki pojawią się w części drugiej.

### BIG NIESPODZIANKA

Czym byłoby Rapture bez Big Daddych? W trybie Multi znalazło się miejsce dla gigantów zakutych w kombinezony nurków głębinowych. Na każdej mapie znajdują się określone miejsca, gdzie pojawia się kostium Daddy'ego. Kto go podniesie, zamienia się w chodzący czołg; nie może co prawda używać plazmidów i regenerować zdrowia, ale za to ma kilka asów w rękawie. Energia się nie odnawia, ale i spada znacznie wolniej. Daddy używa rivet gun (po naszemu – nitownicy), oraz min zbliżeniowych, nie wspominając już o wiertle, które jest absolutnie zabójcze na małym dystansie. Tak więc pokonanie olbrzyma łatwym zadaniem nie jest – łatwiej przed nim uciec, niż stawić mu czoła. Na szczęście Big Daddy jest na tyle hałaśliwy, że już wcześniej wiadomo, że się zbliża.

Na pokazie zaprezentowano nam także demo singleplayerowe – to, z którego zrobiono dostępny w sieci trailer. Pokazywało właściwie to samo, co już wiemy – Dużą Siostrę, która szaleje po Rapture, harvestowanie Adamu przy pomocy Little Sisters i walkę z nacierającymi splicerami, a także krótki fragmencik podwodny, w którym Daddy przez okna podglądał co dzieje się w pomieszczeniach. Z wywiadu z Jordanem Thomasem dowiedziałem się dodatkowo, że w Rapture jest jeszcze trzecia siła, która w znacznym stopniu kontroluje wydarzenia w mieście, albo że teraz po śmierci gracza i regeneracji w komorze, zdrowie przeciwników będzie się odnawiać, co uniemożliwi exploitowanie. Więcej informacji zostanie ujawnione później, ale po E3 raczej nie ma co spodziewać się rewelacji – na razie Rapture nadal pozostaje spowite mgiełką tajemnicy.

Po wyjeździe moje obawy dotyczące słuszności umieszczania trybu multi w klasycznie singleplayerowej grze, zostały całkowicie rozwiane. Digital Extremes jak na razie odwaliło konkretną robotę i wszystko wskazuje na to, że tryb multiplayerowy nie będzie doczepiony na siłę.

**//zooltar**

### Shodan – pamiętamy!

**BioShock to oczywiście świetna gra. Wygląda pięknie, ma świetny scenariusz, tylko... Jest plagiatem. No, może plagiatem to za dużo powiedziane, ale podobieństw pomiędzy nią a System Shock 2 jest tak dużo, że określenie tego inspiracją jest niewystarczające. W SS2 akcja toczyła się na statku kosmicznym pełnym najwybitniejszych naukowców, w Bio w podwodnym mieście zamieszkałym przez wybitnych przedstawicieli ludzkości.**

**W jednym i w drugim przypadku główny bohater kierował się podpowiedziami tajemniczego pomocnika. W SS2 dr Janice Polito okazuje się być zbuntowaną sztuczną inteligencją nazywaną SHODAN, w BioShocku Atlas to Frank Fontaine. Plazmidy z Bio to moce Psi, a patent z różnymi rodzajami amunicji, hakowaniem systemów obronnych i dyspenserów zdrowia był wykorzystywany w System Shocku 2. Nawet podstawowa broń do walki wręcz jest taka sama – i Jack, i bohater SS2 posługują się kluczem francuskim.**

## CZY W OBECNYCH CZASACH WSZYSCY GRAMY NA NAJNIŻSZYM POZIOMIE TRUDNOŚCI?

# EASY HARDER

Veteran w Call of Duty 4: Modern Warfare ukończony? Pękło też Halo 3 na poziomie Legendary ze wszystkimi czaszkami? W Ninja Gaiden II zginął ostatni szef, choć wystarczył jeden jego atak, by pozbawić Was życia? Jeżeli na te pytania odpowiedzieliście twierdząco, to na pewno wydaje Wam się, że skończyliście wymienione tu gry na najwyższych poziomach trudności. Czy faktycznie? Na pewno wykazaliście się umiejętnościami, opanowaniem i cierpliwością, ale całkiem możliwe, że cały czas graliście na Easy. Jak to możliwe?

### GDY INTERNET NIE ISTNIAŁ

Żeby odpowiedzieć na to pytanie musimy się cofnąć o przynajmniej dwie dekady, w czasy, gdy na rynku nie było miesięcznika NEO plus, a o Internecie mówiło się tylko w tajnych, wojskowych laboratoriach. W tym elektronicznym średniowieczu trudno było o jakiekolwiek gry, a proces ich kupna zdecydowanie odbiegał od dzisiejszych standardów. W sklepie komputerowym, wśród paru myszek, klawiatur i monitorów, leżało kilka kartek wydrukowanych na drukarce igłowej, które pełniły rolę katalogu dostępnych gier. Przy każdej pozycji znajdował się krótki opis; mieliśmy więc wyścigi samochodów albo kosmiczną strzelaninę. Nie było screenów czy recenzji – kupowało się w ciemno. Pudełko? Chyba żartujecie. Instrukcja? Nie wygłupiajcie się. Jak sprzedawca miał serce, to napisał na kartce co oznacza „start game" i czym się w grze strzela. Czasem też z litością popatrzył i wycedził: „Weź coś innego, ta jest za trudna". Gdy zainteresowany wybrał już grę, mógł ją kupić wraz z dyskietką lub po prostu dać swoją do nagrania. Na tym kończyły się zakupy, gdyż o piractwie (ani o stosownej ustawie) nikt wtedy nie słyszał. Oczywiście sytuacja różniła się w zależności od posiadanego sprzętu i wielu graczy kupowało kasety, na których znajdowało się nawet kilkanaście pozycji, więc wybór stawał się jeszcze trudniejszy, choć była też większa szansa, że uda się zdobyć cokolwiek grywalnego.

Na takie wyprawy najlepiej było zabrać ze sobą kilku kumpli, którzy mogli przecież już niektóre z gier obadać i polecić je lub odradzić. Jednak zazwyczaj w domu okazywało się, że nawet uruchomienie gry może stanowić poważny problem. Nie chodzi mi nawet o wychodzenie z pokoju, by w ciszy i spokoju nasz sprzęt wczytał daną pozycję, ale o nieznajomość języka angielskiego. W przypadku strzelanin i platformówek szybko uczyliśmy się kilku powtarzających się napisów, ale i tak musieliśmy metodą prób i błędów opanowywać tajniki sterowania, które zazwyczaj nie było opisane. Jednak prawdziwa droga przez mękę zaczynała się w przypadku starych przygodówek. Być może niektórzy z Was pamiętają takie serie, jak King Quest, Space Quest, czy Police Quest. Nie było wówczas interfejsu, który wykorzystywałby kursor myszki. Ba, nie było w powszechnym użyciu systemów operacyjnych, które by to robiły. Jak więc się grało? Należało wpisywać komendy tekstowe. Tak, po angielsku. Do dziś pamiętam, jak z ojcem grałem w King Quest, którego nie przeszedłbym bez jego pomocy. Wkrótce stałem się chodzącą solucją i byłem zapraszany przez kumpli, którzy utknęli na nieznajomości zdania: „przesuń ten kamień". Pamiętam, że spędziłem długie godziny w środkach komunikacji miejskiej, by dotrzeć do znajomych graczy. Telefony były wówczas nieziemsko drogie, więc rodzice mogliby nie zrozumieć kilkugodzinnej rozmowy. Czasami tworzyliśmy również amatorskie poradniki, które poplamione, potargane i powycierane podróżowały przez pół województwa po domach graczy. W końcu ukończenie bez wsparcia takiej gry (czy nawet pierwszego poziomu), jak Dragon's Lair graniczyło z cudem.

**Dzisiaj Normal staje się Easy, bo wydawcy nie zależy na etykiecie „najtrudniejszej gry na rynku". Ile mamy gier, które nawet w najłatwiejszej opcji stanowią prawdziwy problem?**

Powróćmy teraz do pytania z początku tekstu. Nadal czujecie się tacy mocni? Ja nie, bo choć Halo 3 przeszedłem na wszystkie możliwe sposoby, to nie mogę napisać, że uczciwie zdobyłem wszystkie czaszki. Zacząłem od stron w sieci, które opisywały mi poziomy i miejsca, w których je znajdę. Jednak i to nie wystarczyło. Wszedłem więc na YouTube i obejrzałem filmiki pokazujące krok po kroku co, jak i gdzie należy zrobić. Nawet i na tym się nie skończyło, bo zaprosiłem do gry znajomego (oczywiście online), który pomógł mi wskoczyć w praktycznie niedostępne miejsce i tym samym zdobyłem ostatnią upragnioną czachę. Ile czasu zajęło mi zdobycie tych wszystkich informacji? Kilka minut. Dwa kliknięcia i już mogłem czytać o strategiach przejścia gry na najwyższym poziomie trudności, które przygotował gracz z drugiego końca świata. Jeden post i po chwili kilku forumowiczów opisywało mi swoje sposoby na ciężki fragment rozgrywki. Mail lub sms do kolegi, a odpowiedź przychodziła prawie natychmiast. Oczywiście nadal musiałem wykazać się odpowiednimi umiejętnościami, bo sama wiedza to za mało, ale znam wiele osób, które w kooperacji kończyły Legendary, gdyż w pojedynkę nie mogły sprostać temu zadaniu. I nie trzeba było szukać kogoś, kto ma ten sam tytuł i poświęci czas, by wpaść do nas i na miejscu pomóc nam w grze.

**POMOC OFICJALNA**

Poradniki od fanów to jedno, a oficjalne wsparcie od producenta to już zupełnie inna bajka. Jeżeli męczy Was siedzenie w Internecie, możecie kupić pięknie wydane albumy, które dostarczają opis... Wszystkiego. Jakość wydania oficjalnych poradników jest zachwycająca, niemal wypada przeglądać je w rękawiczkach. Przy okazji pojawia się drobny problem z ich ceną i dostępnością. Te najlepsze w przeliczeniu mogą kosztować i kilkaset złotych (czasami więcej niż sama gra), ale w naszym kraju są one w zasadzie nieosiągalne (wymagany import i znajomość angielskiego). W tym momencie warto też zwrócić uwagę na nie do końca uczciwe zachowanie producenta. Po prostu niektóre przedmioty są tak poukrywane, że nie da się ich odszukać. Można godzinami szukać wskazówek w grze, ale często ich tam po prostu nie ma, poza informacją, że głuchy dziadek w wiosce na końcu świata pamięta legendę o boskiej broni, która dodaje maksimum do wszystkiego. I jak tu się nie skusić na poradnik?

### POZIOM TRUDNOŚCI: ŁATWY BĄDŹ BARDZO ŁATWY

Rozwój rynku powoduje coraz większe obniżenie poziomu trudności gier. Wprawdzie nadal pojawiają się takie serie, jak Devil May Cry czy Ninja Gaiden, ale powyżej udowodniłem, że Internet zdecydowanie ułatwia ich ukończenie. W tym momencie chodzi mi o sam proces projektowania i tworzenia gier. Wystarczy spojrzeć na jakże klimatyczną serię Tenchu, by zrozumieć o co mi chodzi. Pierwsza część powstawała w czasach, gdy grafika więcej zakrywała niż pokazywała – pole widzenia było bardzo ograniczone. Każdy krok musiał być więc przemyślany i trzeba było z góry zaplanować drogę ucieczki na wypadek zauważenia przez wrogów, bowiem bezpośrednia walka oznaczała zazwyczaj szybką śmierć. Bynajmniej nie z powodu niedostatku skilla. Po prostu system tak kulał, że trafienie przeciwnika graniczyło z cudem. Potyczek bałem się tak bardzo, że omijałem każdego przeciwnika, bo nawet atak z zaskoczenia mógł przecież „nie wejść". Tym samym gra faktycznie stawiała na skradanie. Jednak przeskok serii na PlayStation 2 zupełnie zmienił rozgrywkę. Znakomita widoczność, dobra praca kamery i poprawiony system walki spowodowały, że najwyższy poziom trudności stał się dziecięcym spacerkiem. W końcu zacząłem grać bez jakichkolwiek przedmiotów czy napojów regenerujących zdrowie, by gra stanowiła dla mnie większe wyzwanie i pompowała adrenalinę tak, jak pierwsze Tenchu.

Kolejny przykład to rozwój gatunku FPS. Kiedyś musieliśmy zaglądać w każdy kąt, by odszukać apteczkę. A jak się jej nie zdobyło, to trzeba było dotrwać do końca poziomu na 10% punktów zdrowia. I nieważne, że trzeba było pokonać setkę przeciwników. Dzisiaj ten patent został zastąpiony odnawiającymi się osłonami/zdrowiem, co wprowadziło prawdziwą rewolucję na rynku. Naturalnie i ja pokochałem ten pomysł, ale znacznie obniża on poziom trudności. A dodajcie do tego system osłon i nawet Insane w Gears of War nie będzie takie straszne. Tak bardzo polegamy na regeneracji zdrowia, że fani Halo już zastanawiają się jak będzie można grać w ODST, gdy zabraknie Master Chiefa i jego fachowej zbroi...

**JESTEŚMY NORMALNI**

Kolejna statystyczna ramka z neogo.pl niezwykle dokładnie pokazuje jaki poziom trudności wybieramy najczęściej. Hard to niecałe 16% graczy, więc nie ma wśród nas aż tylu wyjadaczy, jak mogłoby się nam wydawać. Równocześnie nie można napisać, że idziemy na łatwiznę, bo na Easy zdecydowało się tylko 11% osób głosujących w ankiecie. Opcja „Inny" to skromne 3% głosów. Ta kategoria zawierała głównie takie cuda, które sugerowały bardzo wysoki lub bardzo niski level. Natomiast 70% graczy zdecydowało się na Normal, co tak naprawdę nikogo chyba nie zaskoczyło. W końcu ktoś kiedyś napisał na stronach NEO plus, że normal jest po to, żeby w niego grać *(to był Joseph – mac)*. Ankietę wypełniło prawie tysiąc osób. Wierzymy, że uczciwie i zgodnie z sumieniem gracza.

### TRUDNA GRA MOŻE SIĘ NIE SPRZEDAĆ

Jeżeli możecie powiedzieć o sobie, że ukończyliście bez opisów pierwszego Tomb Raidera, to oficjalnie macie osiągnięcie i trofeum ze znaczkiem NEO plus. W tej grze ogarnięcie drogi do celu było nie lada wyzwaniem; trzeba było kombinować, próbować, rozmyślać i ginąć, by w końcu wpaść na rozwiązanie. Jednak dzisiaj producenci boją się wysokiego poziomu trudności. Spektakularna sprzedaż Wii otworzyła im oczy na zupełnie nową grupę docelową, która niespecjalnie lubi wyzwania. Zresztą, kto tak naprawdę znajduje frajdę w godzinach poszukiwania

ścieżki do wyjścia? Początkowo wyśmiewałem świecącą linię-drogowskaz w Fable 2. Kilkadziesiąt godzin później uznałem ją za genialny wynalazek. Identyczne rozwiązanie pojawiło się choćby w znakomitym horrorze Dead Space, w którym faktycznie można było się zgubić w mrocznych korytarzach. Podobnie jest w Army of Two, gdzie GPS pokazuje nawet co w danym miejscu należy zrobić. A jeżeli ktoś stracił orientację w Prince of Persia, to piękna Elika zawsze usłużnie wskazała właściwy kierunek. Frustracja w grach, za które płacimy przecież ogromne sumy, to ostatnie czego oczekujemy. Ale czy w sytuacji, gdy wszystko podane jest na tacy, w ogóle można jeszcze mówić o poziomie trudności?

## BY GRAŁO SIĘ DŁUŻEJ

Kiedyś bardzo często wybierałem od razu Hard, by gra nie kończyła się zbyt szybko. Pierwszy Killzone podobał mi się tak bardzo, że chciałem z nim spędzić jak najwięcej czasu. Przeszedłem drogę przez piekło, ale cieszyłem się z każdego pokonanego przeciwnika, choć okazało się przy okazji, że finałowa walka wymaga cyborga, który za mnie będzie obsługiwał kontroler. W przypadku Killzone 2 nie zdecydowałem się już na taki krok i nie żałowałem tej decyzji, bo nasłuchałem się narzekań znajomych, którzy nie byli w stanie ukończyć ostatniej misji i z wściekłości rzucali padami. Sam przeżyłem taką frustrację przy okazji Heavenly Sword. Jednak takich przykładów jest tak naprawdę niewiele, obecnie gry są znacznie łatwiejsze. Przy okazji pierwszej części Halo zdarzało mi się powtarzać poziomy po kilkadziesiąt razy, ale za każdym razem widziałem błędy, które doprowadzały mnie do porażki. W końcu Elite nie przez przypadek zostali uznani za jednych z najbardziej wymagających przeciwników w strzelaninach. Jednak tamten poziom Legendary i ten z trzeciej części niewiele mają ze sobą wspólnego. I nie chodzi tylko o to, że Elite zostali zastąpieni przygłupimi Brute, ale o zmniejszenie wyzwania. Dzisiaj Normal staje się Easy, bo wydawcy nie zależy na etykiecie „najtrudniejszej gry na rynku". Ile mamy gier, które nawet w najłatwiejszej opcji stanowią prawdziwy problem? Doskonale pamiętam recenzję Devil May Cry w NEO plus. W tekście znalazł się hint, by podczas jednej z pierwszych walk dać się zabić, co dawało możliwość uruchomienia Auto Easy. Posłuchałem i z trudem ukończyłem ostatni poziom. Następnie zacząłem grać na Normal i po każdej misji odkładałem mokry od potu kontroler. Nieraz miałem ochotę zapłakać (Fax May Cry...), gdy ginąłem kolejny raz. I teraz wystarczy zagrać w Devil May Cry 4, by przekonać się, że Dante Must Die nic już nie znaczy.

## POZIOM DLA KULTURY MASOWEJ

Pisząc ten artykuł chciałem Wam pokazać jak każdy z nas coraz bardziej staje się Easy Riderem. Nadal pojawiają się trudne gry, ale branża podąża w zupełnie innym kierunku. Nie jesteśmy podziemiem jak kiedyś, ale częścią kultury masowej, a ta z założenia obniża poziom. I nie tylko trudności, ale choćby i ten intelektualny. Książki i filmy, które wypływają na szeroki rynek, z zasady są mniej wymagające i prostsze w odbiorze. I ten sam trend pojawił się w grach. Czy mamy się martwić? Ja z wyboru stałem się Easy Riderem. Z wiekiem mam coraz mniej czasu, a i skill już nie ten sam. Jeżeli gram dla przyjemności, to chciałbym dotrwać do napisów końcowych i odłożyć grę na półkę, a nie rzucić ją z wściekłością gdzieś w kąt po kolejnym „game over". Mimo wszystko nigdy jednak nie zapomnę tej satysfakcji, gdy w dzieciństwie grając w King Quest wpisałem „bow king" i przeszedłem moją pierwszą grę na najwyższym poziomie trudności... //**Fax**

## PORADNICTWO

*Praktycznie każda gra na rynku może liczyć na fanów, którzy dostarczą do niej opis. Jednak część tytułów dostaje prawdziwe encyklopedie, które przedstawiają każdy aspekt rozgrywki. Spójrzmy na rekordzistów w tym temacie.*

Zacznijmy od spraw oczywistych, czyli serii Final Fantasy. Tych gier nie można na własną rękę ukończyć na sto procent. Jest to po prostu niewykonalne. Jeden z poradników liczy ponad 700 tysięcy znaków, co przełożyło się na 384 strony tekstu. Natomiast osobne materiały to tysiące informacji o zdolnościach, ekwipunku, ostatecznych broniach, strategiach na szefów, przewodnikach po sklepach i szczegółowych mapach... Tony danych, które opisują każdą grę z Final Fantasy w tytule.

Nie gorzej w tym rankingu wypada gangsterska seria Grand Theft Auto, która zawsze stawiała na sekrety, żarty autorów i dodatkowe zadania. Tutaj zawsze najcenniejsze były materiały, które opisywały jak dostać się w miejsca teoretycznie niedostępne. Poza oczywistymi poradnikami odnośnie misji, broni czy samochodów, możemy również liczyć na opisy idealnych randek oraz mini-gierek. Olbrzymią popularnością cieszą się również teksty, które opisują sposoby na przeżycie, gdy całe miasto próbuje nas zabić.

Fallout 3 podzielił wielu fanów, którzy narzekali na to, że w grze zabrakło wielu elementów i brakuje jej głębi. Jednak wystarczy porównać własną mapkę z gry z tą z poradnika, która pokazuje wszystkie dostępne lokacje, by doznać szoku. Nie ma mowy, żeby znalazło się dwóch graczy, którzy przeszli grę tą samą drogą. Trójka jest po prostu gigantyczna i podobnie jak pozostałe pozycje z tej serii (może poza Brotherhood of Steel) ma olbrzymią encyklopedię danych o zadaniach, broniach, systemie walki i przede wszystkim rozwoju postaci.

Nie jestem wielkim fanem Zeldy, ale muszę jej oddać pokłony, bo każda część dostarcza kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset godzin zabawy. Oznacza to, że do jej pełnego ukończenia przydadzą nam się poradniki. Sam spis wszystkich przedmiotów to lektura na dwa wieczory, a kolejne tygodnie zajmie nam analiza rozrysowanych podziemi. Spopularnością cieszą się również teksty, które opisują jak ukończyć grę w kilka godzin i warto też wspomnieć, że fani Zeldy to lingwiści, więc można liczyć na wiele wersji językowych.

Na koniec zostawiłem prawdziwy fenomen, któremu Pokemon na imię. Pierwszy poradnik, który Wam polecam, to spis wszystkich gier z tej serii. To prawie tak, jakby istniał oddzielny gatunek lub kategoria. Opisami wszystkich części moglibyśmy zapełnić NEO plus na najbliższe pięć lat. Przeglądając poradniki do tytułów z Game Boy Advance nie mogłem uwierzyć, że producent dostarczył na ten sprzęt tak bogatą zawartość, której pełne poznanie zmusza graczy do przejrzenia całej biblioteki materiałów.

**INFO**
DEVELOPER: BIZARRE CREATIONS
WYDAWCA: ACTIVISION BLIZZARD
TERMIN: JESIEN 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

NA WŁASNE OCZY

Twórcy Project Gotham Racing tworzą grę multiplatformową! Już samo to zdanie wywołuje spore emocje. A to raptem wierzchołek góry lodowej rozmazanego szaleństwa

# blur

Jak to nie wiadomo, od czego zacząć? Od początku, oczywiście. Microsoft to wielka korporacja z ambicjami. Plan był szczytny: uszczknąć kawałek tortu o smaku konsolowego rynku. Czy się udało? Oczywiście, że tak. Sukces ma wielu ojców, tak samo jak mocna pozycja konsoli na rynku nie wynika z dobrych reklam, a gier, które do konsoli przekonują. I tak na dobry początek gigant z Redmond (jak to zwykło się w żargonie graczy pisać o tej miłej firmie) postanowił zrobić to, co umie najlepiej – zainwestować. Zainwestować w sprawdzone studia, marki, gry. Tak oto w telegraficznym i – uwaga, trudne słowo nadużywane przez panią od polskiego – lapidarnym skrócie przedstawia się historia sukcesu świetnych wyścigów pod absolutnie nic nie mówiącym tytułem Project Gotham Racing. Są one jedną z pozycji, które nierozłącznie kojarzą się z konsolą Xbox. Nic nie zapowiada w tej materii rychłej zmiany, wręcz przeciwnie. Właścicielem marki jest Microsoft, ale ojcami nie kto inny, jak główni bohaterowie tej zapowiedzi – turbo-utalentowana ekipa Bizarre Creations. O nich samych szerzej w ramce. A o grze samej w sobie? No jak to? Oczywiście, że poniżej.

## O GRZE SAMEJ W SOBIE

Wyścigi samochodowe, ja nie mogę. Wydawać by się mogło, że w tej kwestii nie da się wymyślić zbyt wiele nowego. No i faktycznie, przecież zawsze chodzi o to samo. Dojechać do mety szybciej, niż przeciwnicy. Ci ostatni mogą co najwyżej wąchać spaliny.

Figa z makiem pod burakiem! Takie podejście do tematu wyścigów faktycznie już dawno ma metkę „przeterminowane" i nie ma bata na Mariolę, nie sprzeda się bez potężnej marki. Co zatem wypada zrobić? Dogłębnie zbadać temat, sprawdzić konkurencję, podpatrzeć trendy, wrzucić to do pomysło-wirówki i voila! Blur gotowe.

Blur to wyścigi, ale nie takie zwykłe, co to, to nie. Owszem, trzeba się ścigać, trzeba nawet wygrywać, a już w ogóle przegięciem jest fakt, że jeździć trzeba samochodami, które mają koła, ale... Na tym kończy się szeroko pojęty standard wyścigowy. Dalej jest już poważny remont w zamyśle, głębokie zmiany w designie i kilka fikołków. Nie, nie mam tu na myśli kosmatego szamotania.

Na krótkim pokazie grywalnego kawałka kodu twórcy pokazali dosłownie plasterek tego, czym pełna wersja będzie. Już jednak sam ten aperitif wystarczył, by przykuć uwagę mediów (w tej roli Neo Plus i ja) i rozpalić żądzę grania. Blur to absolutnie szalone połączenie czegoś, czego wydawałoby się łączyć wręcz nie wypada. To jak biskup na czarnej mszy, jak pięść w oku, facet w salonie pedicure... To nieślubne dziecko Forzy i Mario Kart. Ziemia się rozstąpiła, morza wylały. Nie da się? Widocznie jedyne, co może stanąć na przeszkodzie, to zamknięty umysł. Otwarty bowiem dostrzeże w tym szarlatańskim pomyśle szczyptę szaleństwa, przewrotności i serii Wipeout. Licencjonowane bryki przemierzające prawdziwe miasta i naparzające do siebie power-upami przedstawionymi za pomocą lewitujących ikonek?

**Twórcy twierdzą, że z serią Project Gotham Racing osiągnęli wszystko, co do osiągnięcia było. Szczerze mówiąc, nie mogę się z nimi nie zgodzić**

## JEDZIEMY JUŻ

Potężnie ospoilerowane BMW M3, niemniej przyozdobione Shelby GT 500, zabójczo sportowy Mitsubishi Evo, a także drapieżny Dodge Challenger – na razie tylko tyle z garażu Blur potwierdzono. Ale można śmiało zaryzykować stwierdzenie, że już te bestie dobrze wróżą. Licencje nie obejmują tak drogocennych karoc, jak Ferrari czy Lambo. Branża samochodowa targana kryzysem (-srysem, sobie wmówili) widocznie nie chce zarobić na licencji na druzgotanie. To znaczy nie cała, bo producenci wymienionych cacek zgodzili się, by ich maszyny dosłownie rozsypywały się na kawałki pod wpływem kolejnych eksplozji, stłuczek i dachowań.

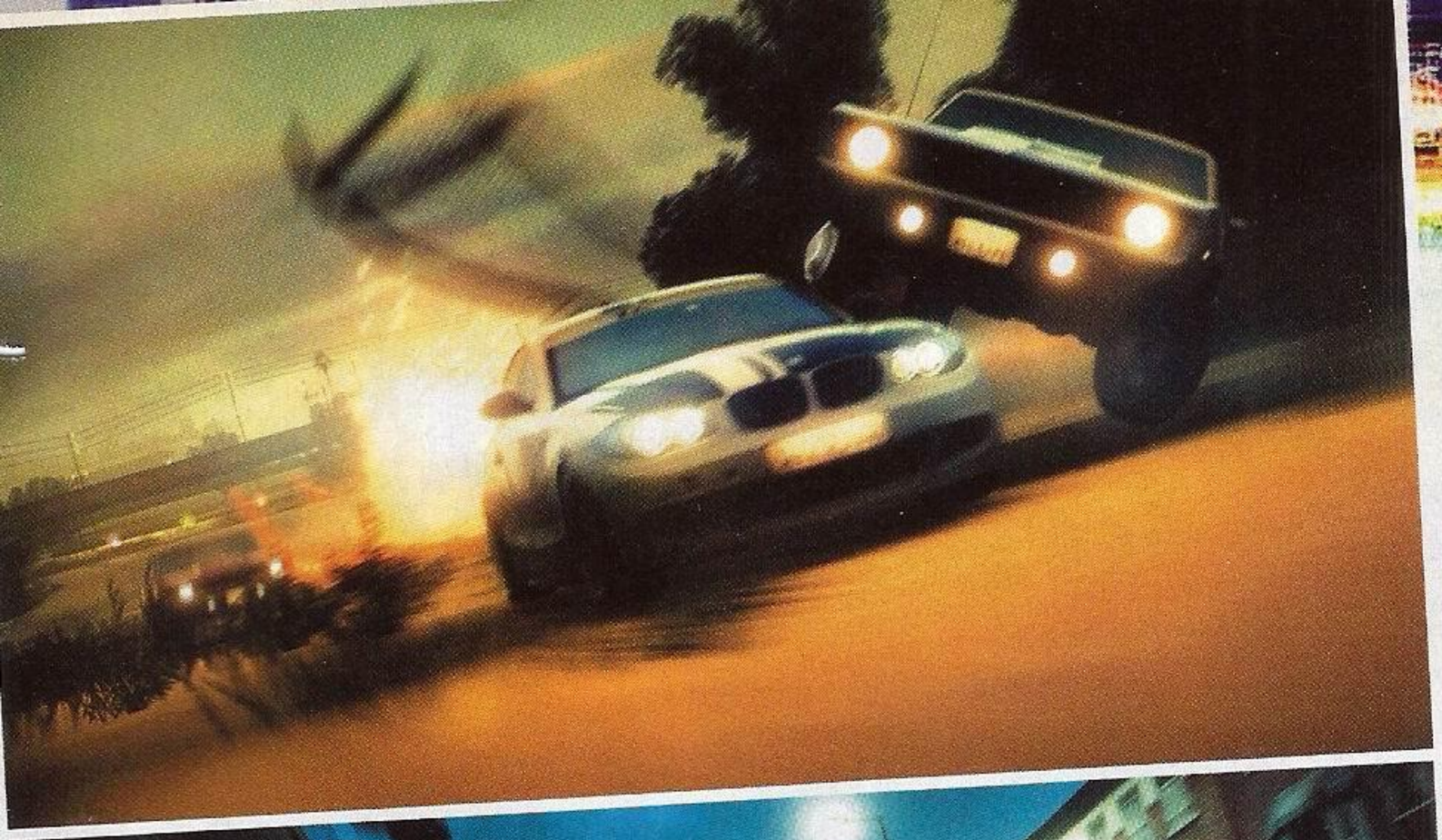
Twórcy twierdzą, że z serią PGR osiągnęli wszystko, co do osiągnięcia było. Szczerze mówiąc, nie mogę się z nimi nie zgodzić. Ile można maglować temat ulicznego ścigania? Jasne, dorzucili motocykle, system kudosów sprawdzał się świetnie, a graficznie sięgali coraz to wyższych szczytów, ale prawdziwie nowych rzeczy w grze nie było widać, bo i pola do manewru na to brak.

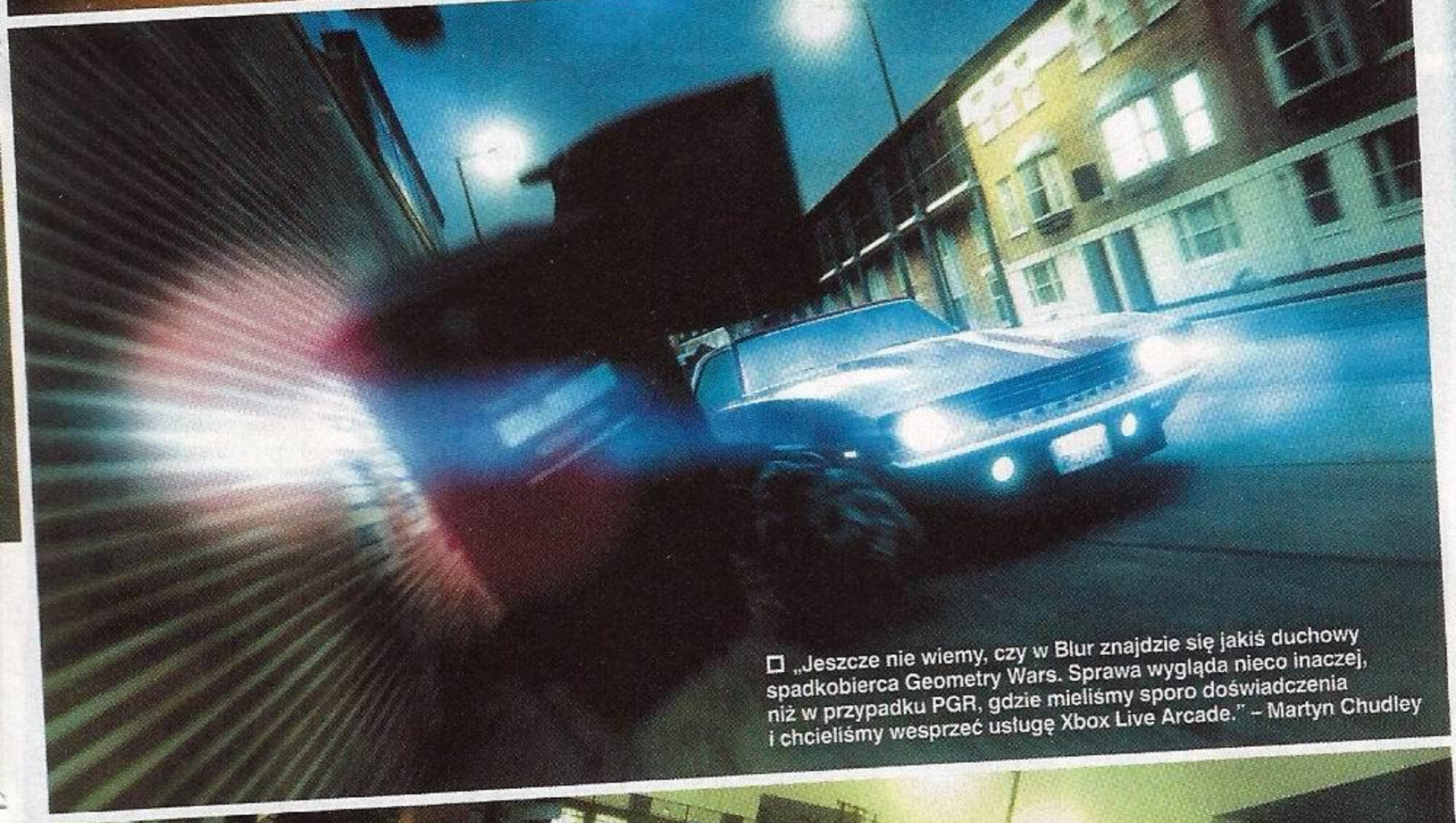
Nowa marka to nowe możliwości, nowe wizje i odwaga. Pod skrzydłami nowego wydawcy Bizarre zdaje się rozwijać swe twórcze wizje i za to należą się brawa. Oto one: klap, klap, klap. Model jazdy zapewnić ma przede wszystkim jedno: absolutną i nieskrępowaną radość. Należy spodziewać się poślizgowej orgii pisków opon, widowiskowych kraks, tarcia blachą o barierki i przeciwników, bezpardonowej walki zderzak w zderzak i poczucia prędkości na takim poziomie, że wszystko będzie Blur.

Bizarre pewnie chciałoby wywrócić niejedną konwencję do góry kołami. Nie da się.

## W ŚRODKU SIĘ GOTUJĘ

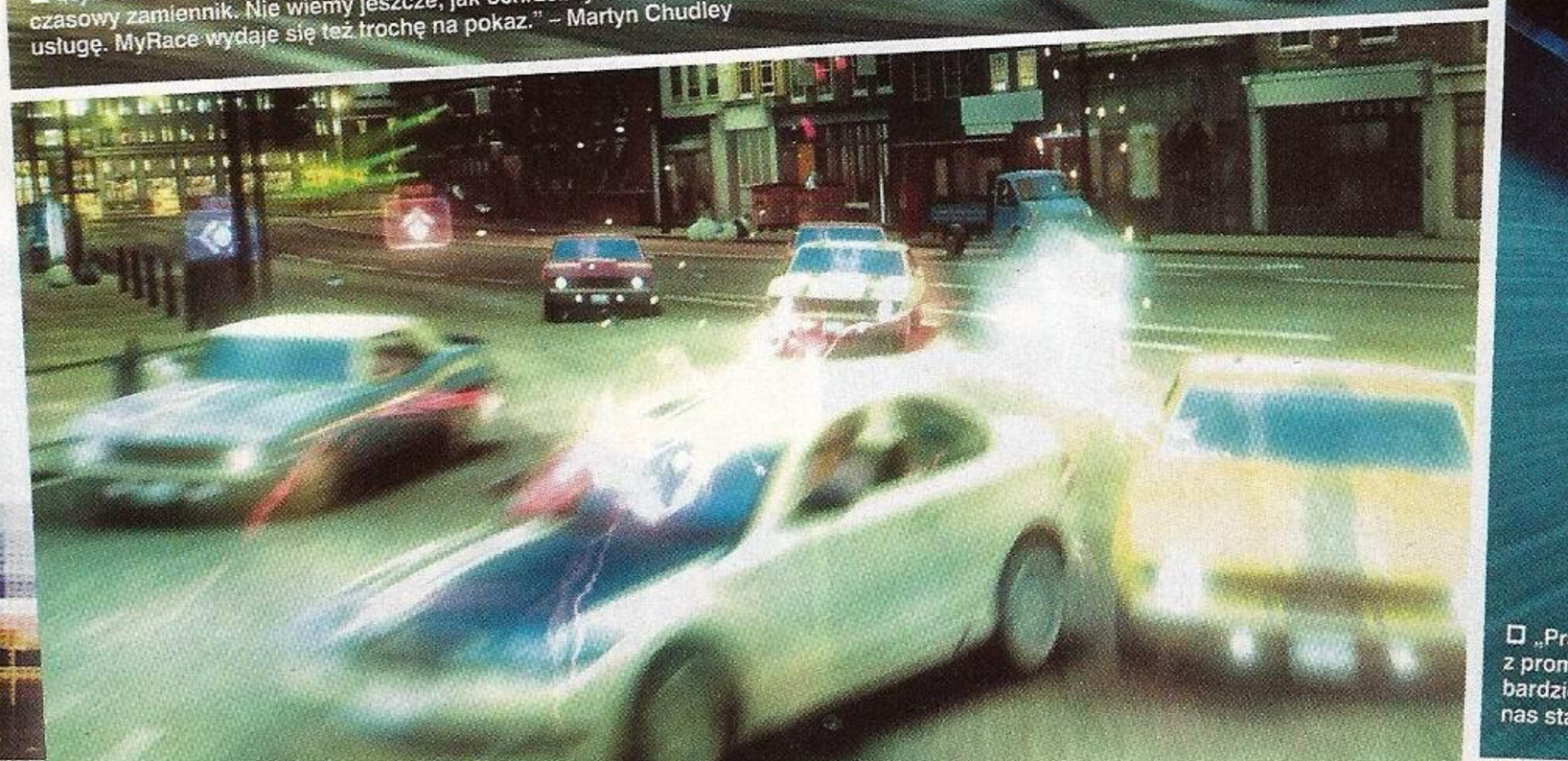
Tryby dla samotnego gracza i dla graczy wielu zostaną oddzielone grubą linią spalonej gumy. Nie ma co ich mieszać, później wychodzą różne niesnaski typu: co z ludźmi bez sieci? co z progresją w singlu? jak odblokowywać samochody, wyrównać szansę początkujących? Ha, na te wszystkie pytania odpowiedź padła w pierwszy zdaniu akapitu (dla ułatwienia dodam, że to to zdanie ze spaloną gumą). Dzięki takiemu rozwiązaniu unika się kłopotów, a zyskuje na starcie przychylność graczy.





□ „Jeszcze nie wiemy, czy w Blur znajdzie się jakiś duchowy spadkobierca Geometry Wars. Sprawa wygląda nieco inaczej, niż w przypadku PGR, gdzie mieliśmy sporo doświadczenia i chcieliśmy wesprzeć usługę Xbox Live Arcade." – Martyn Chudley

□ „Tymczasowo nazwaliśmy część sieciową Racebook, ale jest to czasowy zamiennik. Nie wiemy jeszcze, jak ochrzcimy cała społeczną usługę. MyRace wydaje się też trochę na pokaz." – Martyn Chudley



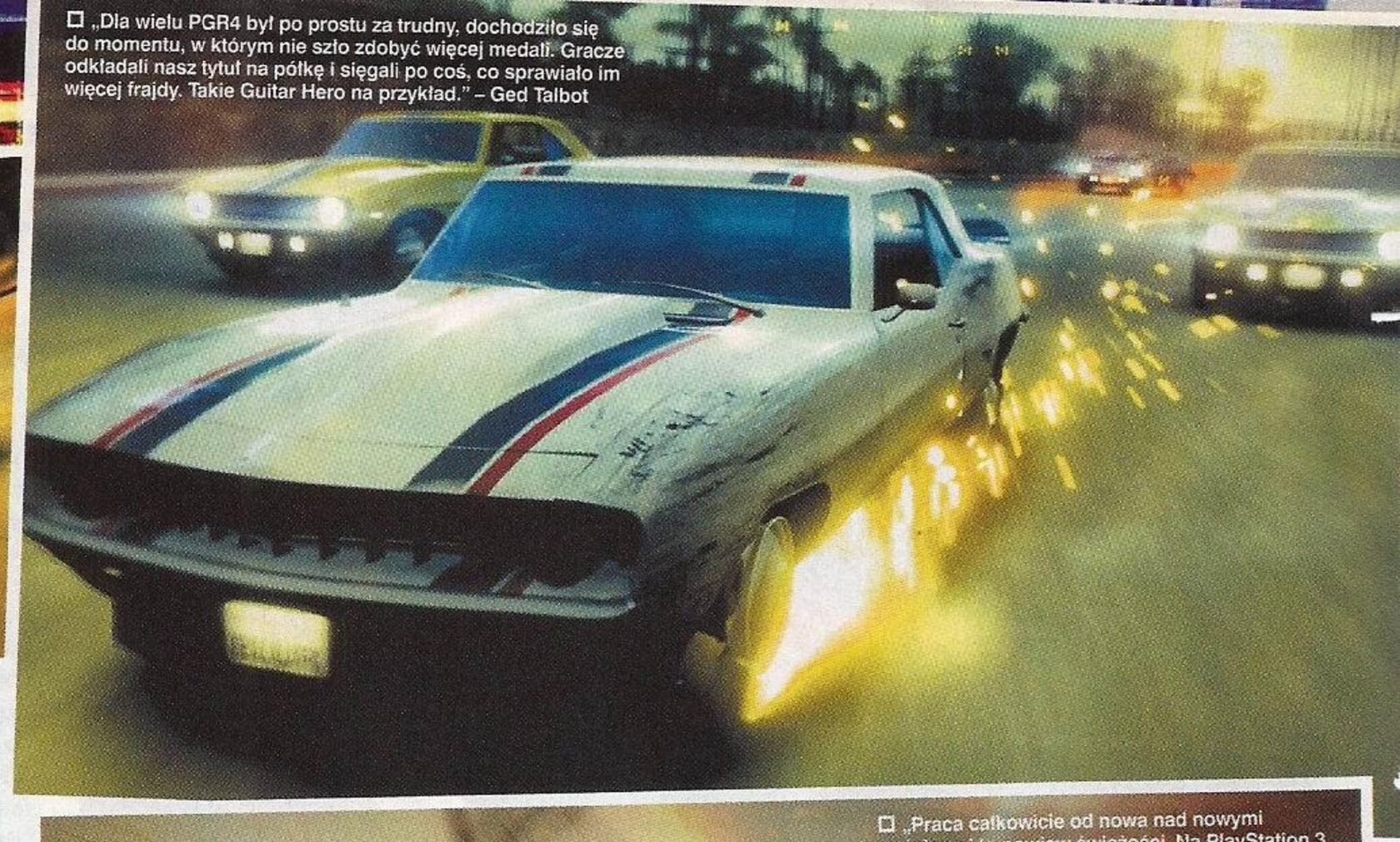
## Dziwaczne, dziwaczne

**Na 2009 rok przypada piętnasta rocznica istnienia studia Bizarre Creations (wcześniej tworzyli pod inną banderą). Siedziba firmy znajduje się na Wyspach (Liverpool), pracuje w niej ponad sto sześćdziesiąt osób. W swoim dorobku mają mnóstwo świetnych gier, na dodatek z różnych gatunków. Największą sławę bez wątpienia przyniosła im kilkukrotnie w tekście wspomniana seria Project Gotham Racing oraz klasyczna zręcznościówka Geometry Wars. Może to i najjaśniejsze gwiazdy w plejadzie Bizarre, ale z całą pewnością wielu graczy kojarzy także ich wcześniejsze dokonania. W świadomości użytkownika PlayStation na pewno istnieje świetne, szokujące na owe czasy Formula One. Następnie zaszaleli wciągającym i oryginalnie wyglądającym Fur Fighters, w którym to pluszaki starły się w śmiertelnym boju w strzelaninie z widokiem TPP. Największą sławę zyskali jednak wraz z premierą Metropolis Street Racer na Dreamcasta, kiedy to wyłuskali z tej konsoli ostatnie soki przedstawiając branży system kudosów i jazdę nie tylko na czas, ale i w odpowiednim stylu. Później było już w zasadzie tylko bardziej „pegieerowo". Co bardzo ciekawe, w ostatnio udzielonych wywiadach założyciele Bizarre narzekali na współpracę z Microsoftem. Podobno wydawca zbytnio naciskał na terminy, nie szanując tych założonych na początku procesu produkcji. Poza tym PGR mimo swojej sławy nigdy nie sprzedawał się aż tak dobrze. Zawsze coś stawało na przeszkodzie. Pierwsza część dostała po głowie, bo towarzyszyła premierze Xboxa, druga miała za zadanie wypromować usługę Xbox Live. Trójeczka nadjechała wraz z premierą Xboxa 360 i mimo, że zachwycała oprawą, to w praktyce nie była wyczekiwaną nową jakością. Ciepło przyjęta czwarta część wydawała się mieć wszelkie predyspozycje do stania się przebojem list sprzedaży, ale cała para marketingowa Microsoftu skupiła się na Forza 2. Czy Blur przełamie tę passę? ■**

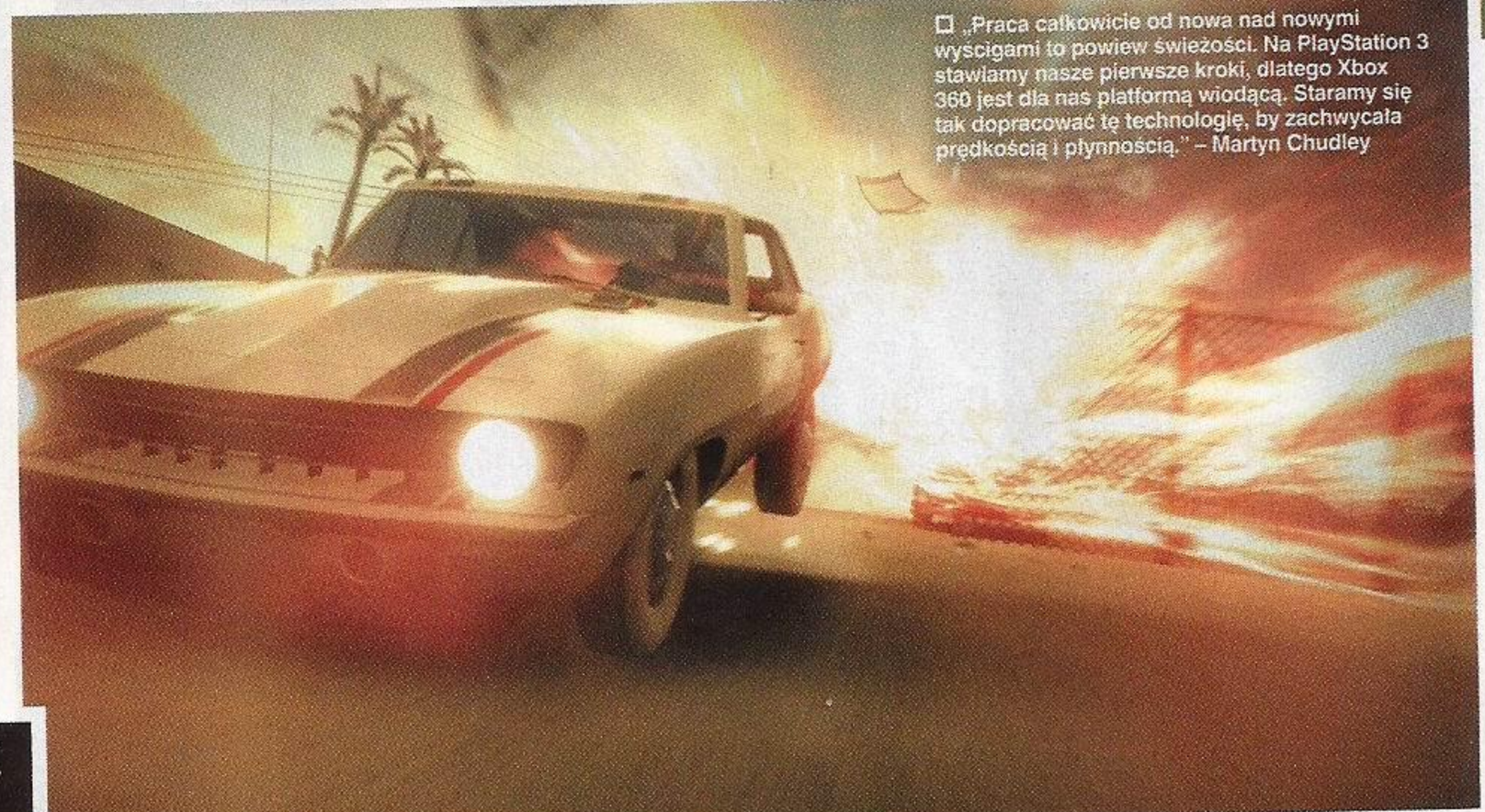
□ „Pracując dla Microsoftu często mieliśmy do czynienia bardziej z promocją sprzętu lub usługi, niż z twórczym procesem, jaki zawsze nam bardziej odpowiadał. Właśnie w Blur chcemy pokazać, na co naprawdę nas stać i co chodziło nam od dawna po głowach." – Ged Talbot

## Wojny geometryczne

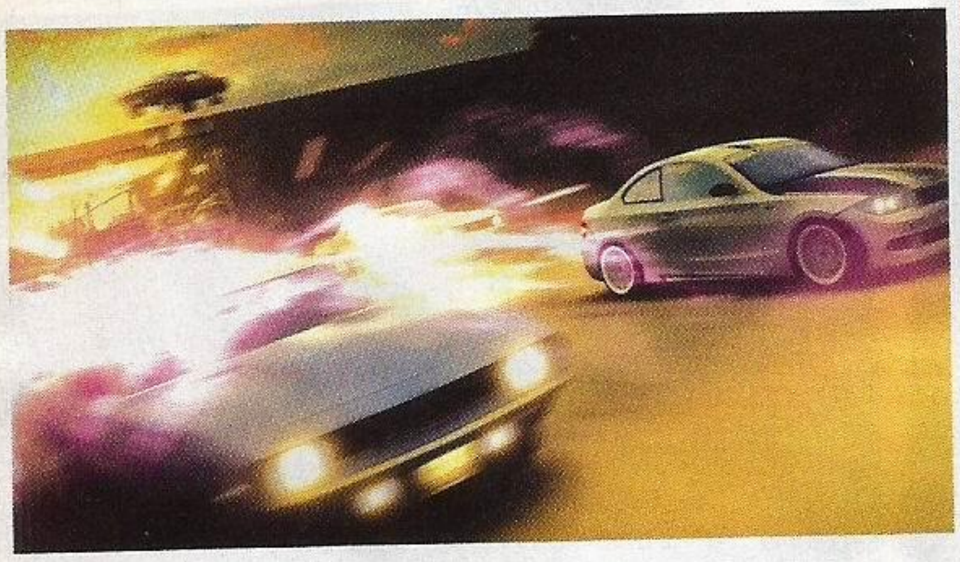
**Nie samym dużym kalibrem człowiek żyje, prawda. Wychodząc z takiego założenia Bizarre postanowiło wrzucić do PGR2 ukrytą mini-grę nazwaną Geometry Wars. Dalej historia potoczyła się błyskawicznie. Uzależniająca klasyczna strzelanina spodobała się graczom z całego świata, a wynikiem tego była wersja Retro Evolved dostępna już jako osobna gra w usłudze Xbox Live Arcade, a jej demo było można ograć w garażu PGR3. Co takiego uwiodło graczy? Prosta obsługa i dużo punktów, fajerwerki graficzne i kosmiczna grywalność, tyle wystarczyło. Jedna gałka analogowa służy do poruszania się, drugą określa się kierunek ostrzału przeciwników. Proste? O tak. Uzależniające? Jak diabli! Kolejne części lądowały na DS i Wii, Sony podpatrzyło schemat i wydało swoje Super Stardust HD. Ale nie był to jedyny dowód na to, że Bizarre ma joba na punkcie punktów. Kolejnym okazała się „strzelanina na wyścigi", czyli The Club. Widok zza pleców, kilkoro śmiałków, określone plansze, pistolety i mnóstwo przeciwników – połączyć i jazda. Zeszłoroczna gra nie została jednak aż tak ciepło przyjęta, a Bizarre wraca tam, gdzie ich miejsce. Na tor wyścigowy.**



☐ „Dla wielu PGR4 był po prostu za trudny, dochodziło się do momentu, w którym nie szło zdobyć więcej medali. Gracze odkładali nasz tytuł na półkę i sięgali po coś, co sprawiało im więcej frajdy. Takie Guitar Hero na przykład." – Ged Talbot



☐ „Praca całkowicie od nowa nad nowymi wyścigami to powiew świeżości. Na PlayStation 3 stawiamy nasze pierwsze kroki, dlatego Xbox 360 jest dla nas platformą wiodącą. Staramy się tak dopracować tę technologię, by zachwycała prędkością i płynnością." – Martyn Chudley



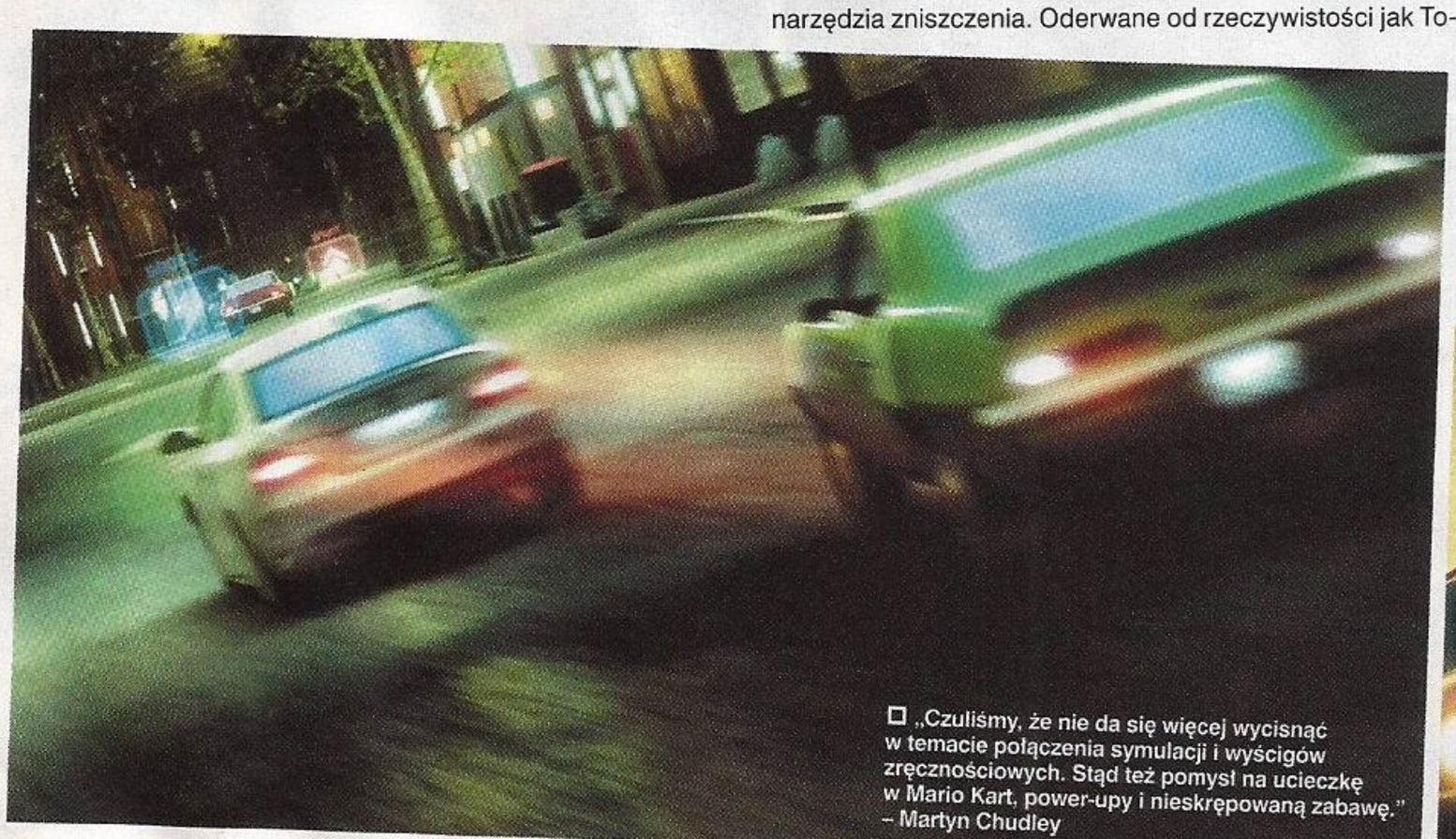
**Wzorując się na Bungie, Bizarre oddaje w ręce graczy narzędzia do dowolnego kształtowania trybów. Power-upy wyłączone, czy tylko część?**

No właśnie, na starcie domyślnie staje dwudziestu śmiałków (zarówno off- jak i online). To spora liczba, powiedziałbym nawet, że to jak wrzucenie do strzelaniny FPP trzydziestu dwóch lub więcej maniaków na raz. A skoro już jesteśmy przy temacie siania ołowiem, to musicie wiedzieć, że Bizarre wcale nie kryje się z tym, że inspirują ich najlepsze sieciowe strzelanki. Ale wracając – dwudziestu chłopa (i pewnie baby też, emancypacja była) w odpicowanych furach to niezły wynik i zapowiedź poważnych przepychanek i zażartej walki. Najlepsze jednak jest to, co się stanie, gdy do dyspozycji takie liczby ludzi odda się nie tylko paręsetkonne silniki, ale również różnego rodzaju narzędzia zniszczenia. Oderwane od rzeczywistości jak Tomek Jacyków (nie powinno być Jacków, w sensie, że wiecie, syn dwóch Jacków?), ale za to dostarczające cysternę, dwie wanny i wiadro czystej zabawy.

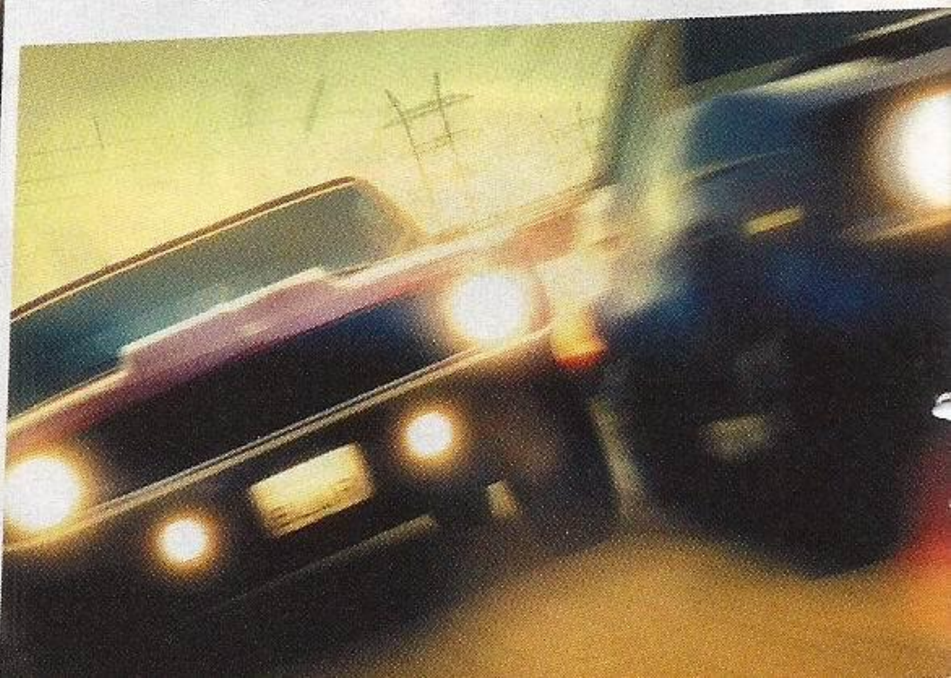
Zaczynając karierę w świecie Blur ma się ograniczony dostęp do fur, to oczywiste. Skacząc między kolejnymi zawodami i zdobywając fanów zarabia się kasę. Działać ma to na zasadzie „im lepiej Ci idzie, tym masz więcej zwolenników, a im więcej zwolenników, tym większa szansa, że któryś z nich przeleje Ci kasę na konto (dokona donacji)". Prosta zasada i jakże daleka od kudosów. Z tego, co mówił Martyn Chudley (producent), nic (lub niewiele) mówiące punkty sprawdziły się raz, może dwa. Następne odsłony serii PGR były nieprzystępne i robiły z gracza ofermę. Jak przyznaje Chudley, przekaz gry był prosty: zdobyłeś złoty medal? Jesteś cienki, powinieneś był pojechać na platynę! Osiągnąłeś milionowe miejsce w rankingu online? Świetna robota! Totalne bzdury na resorach, dobrze, że tego zaniechano. Pytanie, jakie postawiła sobie ekipa na początku prac, nie brzmiało „co chcemy, żeby się w grze działo?" lecz „co gracz by chciał, żeby się stało?". I prawdopodobnie właśnie dlatego samochodówka na takich kołach może daleko zajechać.

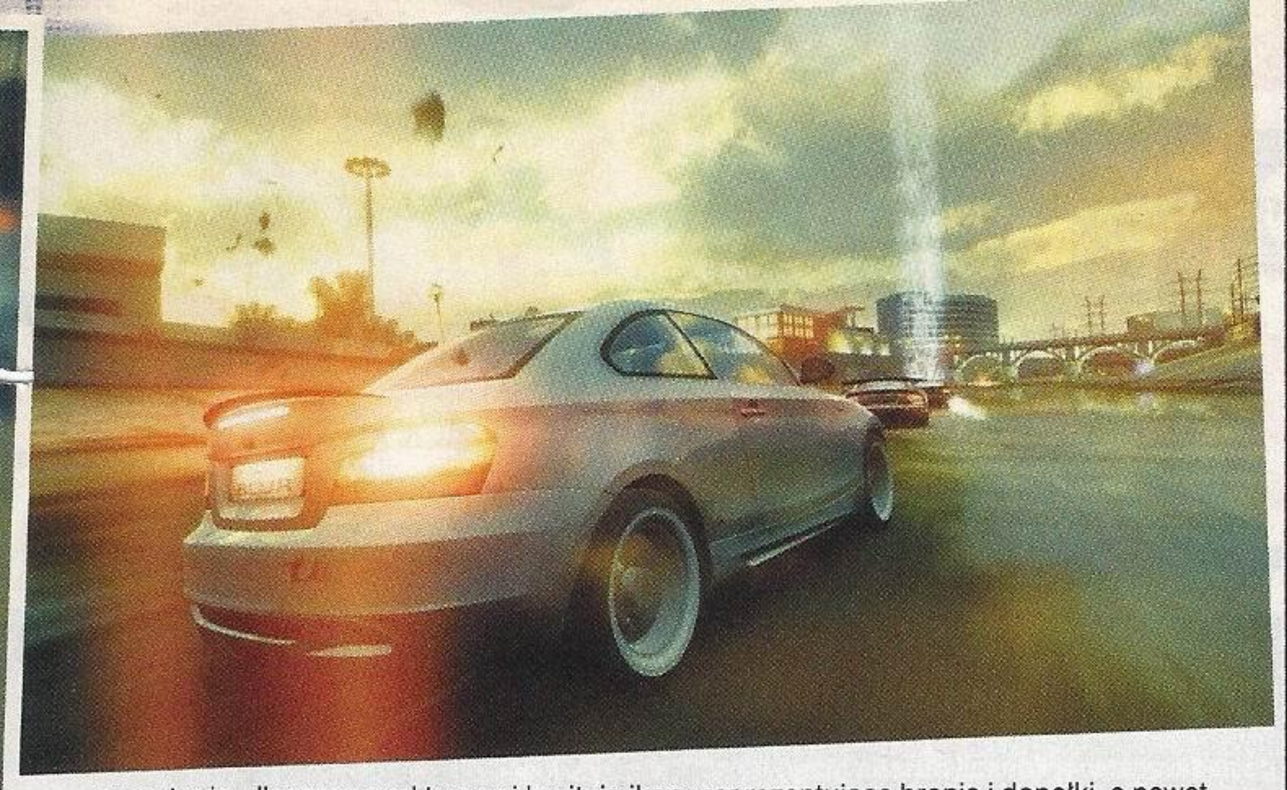
### NIE MÓW IM NIC

„Wymyśliliśmy nawet historię, całkiem przekonującą. W jasny i logiczny sposób odpowiedzieliśmy w niej



☐ „Czuliśmy, że nie da się więcej wycisnąć w temacie połączenia symulacji i wyścigów zręcznościowych. Stąd też pomysł na ucieczkę w Mario Kart, power-upy i nieskrępowaną zabawę." – Martyn Chudley





na pytanie, dlaczego nad trasami lewitują ikony reprezentujące bronie i dopałki, a nawet jakim cudem lądują one w samochodzie. A później nas uderzyło: graczy obchodzi to tyle, co zeszłoroczny śnieg." przyznaje Sarah Chudley, jedna z kobiet w Bizarre Creations. Ale pewnego rodzaju tryb Story będzie. Nie tak opasły i zagmatwany, jak w ostatnim Need for Speed, ale zawsze jakiś. Ponoć udało się uzasadnić w nim każdy wyścig w trybie dla jednego gracza. Postęp przedstawiono na zasadzie podróży po świecie. Zaczyna się tam, gdzie się wszystko zaczęło, czyli w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej. W San Francisco grupa chętnych organizuje zawody. Do wygrania są pieniądze i uznanie tłumu. Jednak gdy ktoś donosi na ten proceder władzom, trzeba wiać. Następnie akcja przenosi się do innego z amerykańskich miast, Nowego Jorku. W późniejszym etapie bezimiennemu na razie kierowcy przyjdzie się ścigać w tak objeżdżonych już metropoliach, jak Londyn, Barcelona i Tokio. Na swej drodze gracz napotka charakterystycznych kmiotków, którzy zadrwią, zaklną, wyzwą na pojedynek. Jeśli nie uda się dokopać jakiemuś gogusiowi, nie pozostaje nic innego, jak zebranie solidnej ekipy kolegów i spuszczenie wspomnianemu chojrakowi solidnego łomotu. Tak, to zdecydowanie nauczy młodszych odpowiednich zachowań.

A jak nie nauczy, zawsze pozostają koledzy online. Bo to właśnie z interakcji społecznych zawartych w trybie sieciowym Blur, Bizzare robi USP (Unique Selling Point). Co to znaczy? Użytkownicy Facebooka będą zachwyceni, bo to właśnie na tej społeczności wzoruje się ekipa z Liverpoolu. Gracze będą mogli dowoli się zapraszać, przepraszać, oceniać, zmieniać, dobierać, przebierać, komentować, ustawiać, umawiać, filmować, dzielić zdjęciami, filmami, pozdrawiać środkowym palcem, przypominać o sobie w pracy, motywować do walki, grupować... System osiągnięć, medali, odznak, pucharów i innych gadżetów sprawi, że każda grupa będzie w stanie rywalizować z każdą inną na setki sposobów. Wzorując się na Bungie (państwo od największego przeboju sieciowego na konsolach – Halo) Bizarre oddaje w ręce graczy narzędzia do dowolnego kształtowania trybów. Wszystkie power-upy wyłączone, czy tylko część? Widok wyłącznie z kabiny, a może ograniczenie klasy pojazdu? Ciekawie brzmi motyw z wyłączeniem gadżetów ofensywnych i pozostawienie tylko turbo. Tak przy okazji, zbierane bonusy kumulowane będą w slotach. Na początku każdy gracz dostaje tylko jeden taki zbiorniczek na magiczną znajdkę, ale w sumie może mieć ich nawet pięć. Dzięki temu uzdolnieni osobnicy żonglować będą rakietami, polami magnetycznymi i minami, by osiągnąć najlepsze z możliwych efekty. Na prostej odpalić podtlenek, położyć wybuchową niespodziankę tuż za rogiem, a na końcu posłać pocisk w lidera – powinno pomóc w sytuacji podbramkowej wjechać na metę jako pierwszy. Jeśli nie, cóż. Autorzy chwalą się, że chcą uzyskać u gracza stan, w którym powie: „Nie szkodzi, że przyjechałem poza podium, było ostro. Gramy jeszcze raz?"

## CZUJĘ, ŻE JA MUSZĘ

Trudno, żeby ktoś, kto od ośmiu lat dostarcza (Metropolis Street Racer na Dreamcasta, niech mu ziemia lekką będzie) coraz to lepsze odsłony szalenie popularnej serii wyścigów, nagle stracił talent i się potknął. Chociaż niebezpieczeństwo jest. Silnik powstał całkowicie od zera. Poprzedni należał do Microsoftu, tak samo zresztą, jak i prawa do serii PGR. Technologia sprawdza się na PS3, X360 i PC oferując istne zatrzęsienie efektów świetlnych na ekranie. Tytułowe rozmycie widać chociażby nas materiałach okalających tekst. Z pewnością nie na rękę jest teraz pokazywanie nieskończonych modeli. Dużo detali zostanie załączonych dopiero w późniejszym etapie prac. Pojawi się na przykład mocno gestykulujący kierowca żywo reagujący na poczynania przeciwników. Trasy oferują sporo charakterystycznych dla danego miasta obiektów, ale absolutnie nie ma mowy o realistycznym odzwierciedleniu konkretnych dzielnic, czy układów ulic. Raz jeszcze sugerując się strzelaninami, Bizarre postanowiło spróbować w taki sposób zaprojektować tory, by doświadczony gracz niczym w Halo, przejeżdżał je podnosząc tylko te bambetle, które mu się przydadzą na następnych zakrętach.

Od siebie mogę powiedzieć, że Blur jawi mi się jako bardzo ciekawa propozycja. Ciekawi mnie, jak tęgie głowy z „peegierowskiego" studia poradzą sobie z tak odważnym odejściem od ogólnie przyjętych zasad. Pokazanie lewitujących ikon przywołuje w pamięci wyścigi kartów, ich proste projekty przywodzą na myśl drogie samochody wysokiej klasy. Jestem w stanie zaryzykować i powiedzieć, że chętnie sprawdzę, jak Bizarre Creations rozumie „zabawę" po tym, ile gier oferujących „zabawę" dostarczyli. Radzę zaznaczyć sobie jesień 2009 w kalendarzu. Oto na horyzont wjechał kolejny ku temu powód. //**qsh**

ZWYCIĘZCA MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN!
UDOWODNIJ, KTO JEST NAJLEPSZY!

Virtua Tennis 2009

Największe gwiazdy – Federer, Nadal, Szarapowa, Williams, oraz nowi idole Murray czy Ivanovic, dodatkowo legendy tenisa: Becker, Henman. Ulepszona technika serwisu, rzeczywiste oddanie netów i poprawiona fizyka potknięć - to cechy, które pozwalają jeszcze lepiej kontrolować zawodników w tej pełnej emocji grze zręcznościowej.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

PATRONAT MEDIALNY: onet.pl Men's Health EUROSPORT.PL

3+ www.pegi.info

ODWIEDŹ NOWĄ STRONĘ www.cdprojekt.pl

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PC DVD

SEGA® www.sega-europe.com

Wii PLAYSTATION 3 XBOX 360 XBOX LIVE

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Virtua Te nnis are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All trademarks used herein are under license from their respective owners. "PS", "PLAYSTATI ON" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Wii is a trademark of Nintendo. All Rights Reserved.

# kto wypina tego wina

## CZYLI JAK POZWALAMY WCISKAĆ SOBIE KIT

**Rynek gier video, a zwłaszcza konsol, zmienił się nie do poznania w ciągu ostatnich dziesięciu lat. Gdyby pod koniec lat dziewięćdziesiątych ktoś przepowiedział, że konsole na stałe podepną się do sieci, że regularnie będziemy ściągać poprawki, dodatki albo wręcz pełne tytuły, mało kto dałby mu wiarę. Siłą rzeczy, wraz z przeraźliwie szybkim rozwojem branży przyszły zjawiska dobre i złe. Tak, gry są dziś większym przemysłem niż kiedykolwiek wcześniej, wyglądają i brzmią lepiej niż kiedykolwiek, do pracy nad nimi zaprzęgane są całe tabuny utalentowanych programistów, grafików, muzyków, itp. Z drugiej strony, nowe możliwości dystrybucji, a także rosnące koszty dały okazję (a czasami może nawet wymusiły) do nadużyć, które kiedyś byłyby nie do pomyślenia.**

**O wielu z nich pisaliśmy – o idei achievementów, niewartych uwagi DLC, formach zabezpieczeń przed piractwem godzących w uczciwego klienta... Dziś chciałbym przedstawić Wam małą kompilację sposobów w jaki jesteśmy – jako gracze – dojeni przez rynek, w który każdego roku wpompowujemy miliony zielonych papierków. A także co możemy na to poradzić. Jeśli w ogóle.**

### 01 – DLC czy WTF?

Do samej idei XBL czy PSN jako platform oferujących płatne (lub też darmowe – rzadko, bo rzadko, ale się zdarza) dodatki i rozszerzenia do gier wszyscy już przywykliśmy. Coraz częściej zdarza się jednak, że producenci przekraczają granice przyzwoitości w próbach wyciągnięcia od graczy bodaj jednego dodatkowego dolara. Niedawny, głośny przypadek trybu Versus do Resident Evil 5 jest świetnym tego przykładem. Pomijając już szokująco małą wielkość ściąganego pliku połączoną z żarliwymi zapewnieniami, że zawartość nie znajduje się wcale na płycie z grą, rzecz i tak budzi mieszane uczucia. Już sam fakt, że twórcy oferują DLC niemal w momencie ukazania się tytułu na rynku, jednoznacznie wskazuje, że nie jest to coś, na co programiści wpadli po czasie i nie mieli kiedy zaimplementować do swego produktu. Jednak nawet gdyby wstrzymali się – powiedzmy – miesiąc z udostępnieniem tego DLC, nadal nie powinni być z tego faktu specjalnie dumni. Mogę bowiem zadać pytanie: Skoro uważacie, że ten tryb wzbogaca waszą grę i czyni ją jeszcze lepszą, dlaczego nie wstrzymaliście się jeszcze miesiąc z wypuszczeniem jej na rynek, by zaoferować graczom jeszcze lepszy, pełniejszy produkt? No dobrze, rozumiem, że terminy gonią (choć Bogiem a prawdą, mnie – jako klienta – niespecjalnie powinno to obchodzić), ale dlaczego do krocset każecie sobie za owo „uzupełnienie" płacić? Odpowiedź brzmi oczywiście: „Bo możemy". Nie jestem pewien jednak, czy poprawia mi ona samopoczucie.

### A CO JA NA TO MOGĘ?

Zachowaj rozsądek w zakupach DLC. Bądź świadom ponoszonych kosztów, które wszak zazwyczaj wcale nie są małe. Microsoft zagrał w bardzo cwany sposób, wprowadzając system punktów, który sprawnie usuwa ze świadomości gracza koncept wydawania prawdziwych pieniędzy. W końcu o wiele łatwiej usprawiedliwić przed samym sobą wymianę abstrakcyjnych „1600 punktów" na zestaw kostiumów do Street Fightera 4, niż powiedzieć sobie uczciwe: „Właśnie wywaliłem sześćdziesiąt zika na paczkę skinów do gry". W dodatku, poprzez kupowanie DLC niewartego swojej ceny, nie tylko marnujesz pieniądze, ale też dajesz wyraźny sygnał, że nie masz nic przeciwko byciu w przyszłości dojonym w podobny, albo i jeszcze bardziej bezczelny sposób. Pamiętaj – nie ma lepszego sposobu na powiedzenie producentom: „Nie ze mną takie numery", niżli poprzez głosowanie własnym portfelem.

### 02 – „EKSKLUSIW"

Tytuły na wyłączność to oczywiście zabieg stosowany w branży od zarania dziejów, zrozumiały z punktu widzenia producentów konsol – w końcu musi być coś, co wyróżnia dany sprzęt na tle konkurencji. W ostatnich latach coraz bardziej powszechne stało się jednak zjawisko dodawania „ekskluzywnej" zawartości do różnych wersji gier multiplatformowych. Co bardziej oczywiste przykłady: Soulcalibur 4, z Yodą na X360 i Vaderem na PS3 (a wcześniej SC2 z Linkiem, Heihachim i Spawnem), BioShock na PS3, Alone in the Dark, które wraz z premierą na maszynce Sony stało się wreszcie niemal grywalną pozycją. W zapowiedziach są już kolejne tego typu zabiegi, żeby wspomnieć chociażby o Batman: Arkham Asylum, z postaciami do trybu multi dostępnymi wyłącznie na danej platformie sprzętowej. Może się to podobać, albo nie – z jednej strony, niby posiadacze danej konsoli dostają mały gratis i powinni się tylko cieszyć. Problem pojawia się wówczas, kiedy sami znajdą się po drugiej stronie barykady i dodatkową zawartość otrzymają akurat właściciele konkurencyjnego produktu. Narzuca się więc pytanie: Dlaczego programiści nie zaoferowali po prostu pełnego produktu wszystkim swoim potencjalnym klientom? Odpowiedź brzmi: Bo firma Sony/Microsoft rzuciła kaską, żeby produkt na ich konsolę czymś się wyróżniał. Czy jednak sprawianie, że gracz czuje się oszukany tylko dlatego, że kupił konsolę X zamiast Y, jest na pewno takim dobrym interesem? Bo chyba nikt nie spodziewa się, że ktoś specjalnie kupi PS3, żeby zagrać (za darmo) Vaderem w SC4? Dodatkowym zgrzytem jest fakt, że często po jakimś czasie owa zawartość i tak oferowana jest wszystkim posiadaczom gry w formie płatnego dodatku, jak to stało się chociażby z postaciami z SC4. W ostatecznym rozrachunku nie wygrywa nikt, oprócz producentów, którym uda się naciągnąć część graczy na dodatkowy wydatek.

**NIE DAWAJ SIĘ NACIĄGNĄĆ NA KOLEJNĄ Z RZĘDU „WZBOGACONĄ" EDYCJĘ ULUBIONEJ GRY, NIE KUPUJ DLC, KTÓRE POSIADACZE INNEJ PLATFORMY DOSTALI ZA FRIKO, JAKO STANDARDOWĄ CZĘŚĆ GRY.**

### A CO JA NA TO MOGĘ?

W tej kwestii pole manewru jest relatywnie małe, co nie znaczy, że nie istnieje. Nie dawaj się naciągnąć na kolejną z rzędu „wzbogaconą" edycję ulubionej gry, nie kupuj DLC, które posiadacze innej platformy dostali za friko, jako standardową część gry. Łatwo mówić oczywiście, kiedy soczysty „content" leży sobie w sieci i kusi, odległy jedynie o grubość światłowodu i kilkanaście(/dziesiąt) złociszy. Jeśli jesteśmy wielkimi fanami danego tytułu, a wycisnęliśmy z niego już wszystkie soki, pokusa dokupienia nowej zawartości, choćby nie wiem jak małej, jest naprawdę duża. I producenci dobrze o tej słabości graczy wiedzą, i nie mają skrupułów, by ją wykorzystać. Czasem jednak warto w imię zasad obejść się smakiem, darować sobie dodatkową postać czy mapę. A jeśli nie możesz się powstrzymać, zdawaj sobie sprawę, że jednocześnie dajesz przyzwolenie na podobne zagrywki w przyszłości.

### 03 – PIRATEM BYĆ?

O bardzo groźnym zjawisku, jakim jest DRM, szerzej pisałem bodaj dwa numery temu, warto jednak przypomnieć, że chodzi o iście zamordystyczne metody zabezpieczania gier przed ich kopiowaniem, albo wręcz odpaleniem na więcej niż jednej maszynie. W istocie, gdyby możliwe było zaimplementowanie mechanizmu analizującego odciski palców grającego, albo skanującego siatkówkę oka, aby pozwalać na grę wyłącznie osobie, która zakupiła dany tytuł, niektórzy wydawcy nie wahaliby się ani chwili. Systemy DRM (Digital Rights Management) są bardzo jaskrawym przykładem nadużywania zabezpieczeń, jednocześnie mając w głębokim poważaniu wygodę klienta. Na dodatek tego typu obostrzenia nijak nie przekładają się na rzeczywiste utrudnienia w dostępie do pirackich kopii – crackerzy to zazwyczaj osobnicy nie w ciemię bici, a do tego liczni, wobec czego nie ma takiego zabezpieczenia, którego w końcu nie uda im się złamać. Jasne, czasami nawet uzyskanie tygodniowej przewagi nad sceną warezową może oznaczać spore zyski (a raczej – pomniejszenie strat) dla producenta i wydawcy, jeśli jednak dzieje się to kosztem szarego klienta – nie może być na taką działalność przyzwolenia.

### A CO JA NA TO MOGĘ?

Problem dotyczy co prawda na razie głównie rynku PC, choć jego przebłyski możemy dostrzec też na konsolowym poletku. Teraz, kiedy trudno wyobrazić sobie konsolę niewyposażoną w dysk twardy, w połączeniu z rozwijającą się w zawrotnym tempie dystrybucją online, prędzej czy później widmo nielegalnego kopiowania, a co za tym idzie, prób obrony przed tymże, zawita także u posiadaczy konsol. Na razie jednak, na szczęście, jakiekolwiek próby przypisywania gry do pojedynczej maszyny spełzły na niczym – żeby przypomnieć choćby o wczesnych planach Sony odnośnie gier na PS3. Bądźmy jednak czujni i nie dajmy producentom traktować nas jak potencjalnych złodziei.

### 04 – KTO JEST WŁAŚCICIELEM MOJEJ GRY?

Temat powiązany z powyższymi, tzn. z coraz bardziej powszechnym modelem dystrybucji online, a także grami pozornie umieszczonymi na płytkach, jednak wymagającymi

### AAACRAP SPRZEDAM DROGO

**Produkcja gier dawno już przestała być domeną hobbystów albo małych grupek zapaleńców, a w tworzenie nowych tytułów niejednokrotnie zaprzęgane są stada ludzi, które zawstydziłyby budowniczych piramid. To jednak nie zmienia faktu, że także dziś, w roku 2009, ukazują się gry zwyczajnie kiepskie, a w każdym razie niewarte swojej ceny. Dlatego powinniśmy, jak zawsze, zachować wyjątkową ostrożność w kwestii przelicznika jakości do ceny każdego nabywanego tytułu. Nie dajmy nacinać się na buble oparte na popularnych licencjach, produkty tworzone na kolanie i wydawane na wszelkie możliwe platformy sprzętowe (bo a nuż się zwróci z nawiązką). Szanujmy pieniądze swoje, tudzież swoich rodziców, i szukajmy jak najlepszych, najbardziej korzystnych ofert, bo to nasze święte prawo jako konsumentów.**

do odpalenia łącza internetowego. Wbrew pozorom nie jest to tylko kwestia wygody, a raczej fundamentalnego pytania: za co tak naprawdę płacę wywalając te XXX złotych na nową grę? Czy naprawdę nabyłem produkt, którym mogę cieszyć się kiedy tylko chcę, jak długo chcę? Powiedzmy sobie szczerze – jeśli dany tytuł wymaga połączenia z siecią, to nie dlatego, że dobrotliwe internetowe mzimu musi rozpędzić płytę w napędzie, tylko konieczne jest połączenie z serwerem producenta. Producenci (a tym bardziej ich serwery) nie są wieczni, jakkolwiek żarliwie by tego nie deklarowali. Musimy więc pogodzić się z ewentualnym utraceniem możliwości odpalenia danej gry. To tak, jakbyśmy kupując grę w sklepie godzili się na to, że w ciągu X lat zapuka do drzwi przedstawiciel firmy i zabierze nam płytkę. Podobne ryzyko wiąże się z grami kupowanymi w formie kodu pozwalającego dokonać downloadu. Płacimy za coś, czego de facto nigdy nie będziemy posiadać na trwałym nośniku.

## A CO JA NA TO MOGĘ?

Część z Was powie, że przesadzam i nadmiernie dramatyzuję. Być może. Lepiej jednak krzyczeć wniebogłosy o majaczącej na horyzoncie górze lodowej, niż obudzić się na dnie Atlantyku z rufą statku na plecach. Apeluję więc, żeby mimo wszystko nie pokładać przesadnego zaufania w coraz bardziej „wirtualną" ofertę producentów gier. Wygląda jednak na to, że jestem, jako urodzony zgred, w zdecydowanej mniejszości, a branża zmierza do punktu, kiedy nowe tytuły dostępne będą jedynie w formie downloadu, albo nawet bezpośredniego streamu z ulokowanego gdzieś, hen, serwera (jeśli powiedzie się i przyjmie zapowiadana hucznie usługa OnLive).

## 05 – ZDECHŁY KOT W WORKU

Wypowiedź Cliffa Bleszinskiego na temat niechęci do wypuszczania dema Gears of War 2 została nagłośniona – jak mi się zdaje – głównie przez pocieszną rubaszność zastosowanego porównania do trwałego związku (pełna wersja) albo szybkiego numerku (demo). Dla mnie jednak wydała się z lekka zatrważająca z innego powodu. Otóż, było to, ni mniej ni więcej, wyznanie producenta gier, że nie czuje się zobowiązany do zaoferowania klientowi możliwości przetestowania produktu przed zakupem. Nie jestem pewien, w którym momencie wypuszczanie wersji demonstracyjnych zaczęło wychodzić z mody, ale fakt pozostaje faktem – coraz rzadziej mamy okazję wypróbować dany tytuł przed wywaleniem na niego dwóch stów. Przykład GoW2 broni się przynajmniej tym, że gra była sequelem, wobec czego gracze zaznajomieni z pierwszą częścią wiedzieli czego się spodziewać. Często jednak tego komfortu zwyczajnie nie mamy. A i tak posiadacze konsol mają w tym przypadku lepiej niż PC-towcy, którzy demko nowej, wysokobudżetowej produkcji widują średnio raz na dwa miesiące.

## A CO JA NA TO MOGĘ?

Nie kupuj kota w worku. Pamiętaj, że do kupna danej gry nikt Cię nie zmusza i jeśli dokonujesz zakupu w ciemno, biegniesz z pachnącą nowością grą do domu i odpalasz, po czym następuje przykre rozczarowanie, nie możesz mieć pretensji do nikogo oprócz siebie. Na Zachodzie nie jest to tak duży problem, głównie z uwagi na możliwość wypożyczenia gry na kilka dni, ale nadal jest to płacenie za możliwość wyrobienia sobie opinii o danym tytule. Ach, no i nie zapominajmy, że zdarzają się przypadki kiedy producent – w swej nieskończonej szczodrości – dołącza demo oczekiwanego tytułu jako „gratis" do innej gry (vide MGS2 i Zone of Enders, niedługo Uncharted 2 i inFamous). Apeluję – nie daj się złapać na takie zagrywki, przypominające jako żywo znaną z przodującego ustroju „sprzedaż wiązaną".

**NIE KUPUJ KOTA W WORKU. PAMIĘTAJ, ŻE DO KUPNA DANEJ GRY NIKT CIĘ NIE ZMUSZA I JEŚLI DOKONUJESZ ZAKUPU W CIEMNO, PO CZYM NASTĘPUJE PRZYKRE ROZCZAROWANIE, NIE MOŻESZ MIEĆ PRETENSJI DO NIKOGO OPRÓCZ SIEBIE**

## 06 – ACHIEVEMENT LOCKED

Czy się to komu podoba czy nie, osiągnięcia i trofea na stałe zadomowiły się w naszym konsolowym światku i wygląda na to, że szybko się z nimi nie rozstaniemy. Zdania na ich temat są podzielone: dla jednych to świetny sposób na przedłużenie zabawy z ulubioną grą, dla innych zwyczajne dorabianie wymówek do dalszego męczenia danego tytułu. Coraz więcej graczy z rozrzewnieniem wspomina czasy, kiedy w daną grę się po prostu grało, jarało nią, przechodziło i odstawiało na półkę. Dzisiaj pierwsze przejście stanowi nierzadko zaledwie rozgrzewkę przed żmudnym procesem zaliczania kolejnych „acziwów", które – powiedzmy to sobie głośno – nie dają nam absolutnie niczego, poza samym faktem ich zdobycia i ewentualnie powiększenia sobie… Ego (powiedzmy) przez szpanowanie coraz większym GamerScore. Ale to wszystko drobnostki – ot, co kto lubi. Groźnie zaczyna robić się w momencie, gdy twórca gry, świadomie lub nie, zaniedbuje te czy inne aspekty swego dzieła, licząc że achievementy zrekompensują graczowi braki w rozgrywce. Wiem, brzmi nieco absurdalnie, ale nie raz i nie dwa zetknąłem się z przypadkami gier bardzo, ale to bardzo słabych, cieszących się sporym powodzeniem z uwagi na łatwość zdobywania w nich osiągnięć i, co za tym idzie, podbijania sobie GS.

## A CO JA NA TO MOGĘ?

Bardzo ogólnie – uważaj co kupujesz. Nie próbuj podświadomie usprawiedliwiać słabych tytułów w stylu: „No dobra, można to przejść w trzy godziny, nie ma multi ani dodatkowych trybów zabawy, ale zanim upoluję wszystkie achievementy to z dziesięć godzin pęknie". No chyba, że jesteś fanem zjawiska i w nowych tytułach poszukujesz właśnie coraz wymyślniejszych wyzwań. Twój wybór. Czasami warto pozwolić sobie na chwilę refleksji i zastanowić się czy gram dlatego, że autentycznie dobrze się bawię, czy tylko z chęci odbębnienia kolejnego osiągnięcia…

//DrMax

## ZAGRAJMY W TO JESZCZE RAZ

**To także żadna nowość, że sukces danego tytułu pociąga za sobą rzeszę naśladowców. Czasami nie jest to zjawisko negatywne – w końcu często gracze sami domagają się „tego samego, tylko więcej", a naśladownictwo na wysokim poziomie potrafi być sztuką samą w sobie. Niestety, daleko na takiej polityce się nie zajedzie. Dlatego czasem warto zastanowić się, czy lepiej zainwestować swój czas i mamonę w kolejnego klona Halo lub GTA, czy może jednak dać szansę produktowi oryginalnemu.**

NA WŁASNE OCZY

**INFO**
DEVELOPER: INFINITY WARD
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: PAŹDZIERNIK 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

# MODERN WARFARE 2

## NAJLEPSZA STRZELANINA JAKA ISTNIEJE, CZYLI CALL OF DUTY 4, ZARAZ ZOSTANIE ZRZUCONA Z TRONU. I TO PRZEZ SWOJĄ MŁODSZĄ SIOSTRĘ

Uwielbiam Modern Warfare. Nie, naprawdę. To najlepsza gra świata. W ogóle nie przeszkadza mi brak swobody oraz fakt, że do celu zawsze wiedzie jedna ścieżka, do tego tak oskryptowana, że odpowiednio wyluzowany szympans dałby radę skończyć ją na veteranie. Czym więc ta gra mnie kupiła? Tym, że grając w nią miałem poczucie oglądania wysokobudżetowego filmu wojennego, ale takiego, w którym oprócz wielkiej góry pieniędzy wydanej na efekty specjalne, znalazło się także miejsce dla znakomitego scenarzysty. I nie chodzi mi tutaj o samą opowieść (chociaż i ona jest znakomita), tylko o to, jak dużo się tu dzieje. A dzieje się bez przerwy przez sześć godzin.

### DRUGIE PODEJŚCIE

Z powyższych powodów (no dobra, dołóżmy kapitalnego multiplayera) zakochałem się w Modern Warfare. Ja i 13 milionów innych graczy, bo tyle w tym momencie wynosi sprzedaż tego tytułu. Dlatego też – przyznam się bez bicia – w dwójce nie liczyłem na rewolucyjne zmiany, bo nie były mi one potrzebne. Zasiadając przed wielkim telewizorem, przy którym stał z padem w garści Richard Bowling, czyli Fourzerotwo z Infinity Ward, byłem podświadomie zaniepokojony tym, w którą stronę zmierzy dwójka. Ale już pierwsze słowa mnie uspokoiły – Modern Warfare 2 to bezpośredni sequel jedynki. Nie chcieliśmy zmieniać zbyt dużo, bo wiemy, jak bardzo gracze pokochali pierwszą część. Doszlifowaliśmy tylko to i owo, starając się słuchać głosów fanów. No to jedziemy.

***I zaczęła się jazda.***

Pierwszy pokazywany poziom toczył się – nieświadome zderzenie z Battlefield: Bad Company 2 – w mroźnych klimatach. Na ekranie widać było „Soapa" MacTavisha, czyli tego ważniejszego z dwóch głównych bohaterów jedynki, który wyglądał dokładnie tak samo, jak kapitan Price. Chłopaki z Infinity wyjaśnili, że Soap po śmierci swojego mentora przejął jego zwyczaje, w związku z czym zapuścił idiotyczne wąsy i zaczął ćmić cygara. Na moje ucho poza zwyczajami przejął również lektora, który podkładał mu głos, MacTavish brzmi teraz tak samo szkocko i na luzie, jak jego mistrz. Akcję obserwowaliśmy oczami Roacha, nowego rekruta międzynarodowej jednostki antyterrorystycznej Task Force 141, wysyłanej tam, gdzie żadna oficjalna armia nie powinna się pojawiać.

Autorzy bardzo są dumni z wymyślenia Task Force'a, ponieważ to rozwiązanie daje im znacznie większą swobodę fabularną. W Modern Warfare grało się na przemian amerykańskim żołnierzem i Brytyjczykiem z oddziałów specjalnych i misje tego drugiego były znacznie ciekawsze. Siły specjalne nieszczególnie bowiem przejmują się ograniczeniami i międzynarodowymi przepisami, czego owocem było już pierwsze zadanie, w którym bezlitośnie wyrzynało się załogę transportowca – początkowo zupełnie niegroźną, ale to nie przeszkadzało w zabijaniu śpiących w kojach marynarzy.

☐ Wspinaczka na czekanach to mini-gierka, podczas której trzeba na przemian, rytmicznie, dusić oba triggery. Można zawisnąć na czekanie i chwilę odsapnąć, ale coraz mocniej pękający pod ostrzem lód sugeruje, żeby nie przesadzić z odpoczywaniem.

☐ Płonący MIG odwraca uwagę, gdy Roach i Soap wpadają w pułapkę. Efekt uboczny – cała baza zostaje postawiona w stan czerwonego alarmu, a Rosjanie strzelają bez ostrzeżenia. To będzie raczej ciężki moment na najwyższym poziomie trudności...

## Terrorystą być

Pamiętacie początek pierwszego Modern Warfare? Gdy przez ekran przelatywały napisy, oczami skazańca oglądaliśmy jego ostatnie chwile. Eskorta do samochodu, przejazd przez miasto, doprowadzenie pod niepokojący słupek na środku placu – oczywiście dało się ruszać w tej scenie głową postaci... Były to ostatnie chwile marionetkowego prezydenta, od którego egzekucji zaczynała się cała – wspaniała! – intryga MW. W dwójce – nie mam co do tego żadnych wątpliwości – również pojawi się taki poziom, ale mam obawy, czy twórcy nie przesadzą. Zgodnie bowiem z teaserem, który na pewno wszyscy po sto razy oglądaliście, w jednej z takich fabularnych scen zagramy... Terrorystą! W teaserze widać zamach na lotnisku, czyżbyśmy własnoręcznie mieli walić do turystów czekających w kolejce do checkinu? Obrzucać ich granatami? Byłby to już konkretny hardcore i nie wiem, czy twórcy się na takie rozwiązanie odważą. Chociaż już w jedynce pokazali, że mają jaja ze stali, każąc nam patrzeć oczami prezydenta prosto w wylot lufy Desert Eagle'a i słuchać wystrzału...

**» W DWÓJCE NIE POJAWI SIĘ ANI JEDNA BROŃ Z TYCH, KTÓRE BYŁY W JEDYNCE. MIŁOŚNICY KAŁASZNIKOWÓW NIECH WRÓCĄ NA SALĘ «**

☐ Jakkolwiek nierealnie to brzmi, ten obrazek to nie bullshot, tylko prawdziwy ingame. Sprawdźcie ułożenie dłoni tego dużego gościa na jego AUGu – lewa przenika mu przez rękojeść, prawda? Gdyby ktoś rasował screeny, od razu by to poprawił...

## INFINITY WARD JEDNOZNACZNIE ODPOWIADA, ŻE ABSOLUTNIE NIE BĘDZIE RESPAWNÓW WROGÓW. TAK, JAK ZAWSZE, NIE WIERZĘ IM

☐ Gdy Roach i Soap za wolno jadą, przeciwnicy wyprzedzają ich i zaczynają strzelać od frontu. Opędzanie się od nich wygląda na łatwe, mimo że na ekranie nie pojawia się celownik – walimy na czuja.

☐ Pościg na skuterach śnieżnych to chyba najsłabszy element pokazanych na razie etapów. Owszem, zestrzelenie pierwszych paru Rosjan z pistoletu maszynowego wystawionego nad szybę może się wydawać interesujące, ale tylko za pierwszymi sześcioma razami...

W każdym razie dwójka pójdzie właśnie tą bezlitosną drogą, pokazując akcję oczami kilku członków ekipy Task Force 141. Fourzerotwo potwierdził mi też, że twórcy nie przewidują takiego zabiegu fabularnego jak w jedynce, czyli misji dziejącej się w przeszłości. Infinity Ward lubią tę misję, ale sądzą, że w dwójce nie będzie potrzeby na tego typu sztuczkę mającą na celu zbudowanie tła. No i świetnie, misja w Prypeci była wprawdzie absolutnie genialna, ale moim zdaniem kompletnie nie pasowała do całej fabuły.

## STRZELANIE JAK NIGDY

Ale wróćmy do Soapa i Roacha, bo biedaki długo nie wytrzymają. Wszak najpierw stali przyciśnięci plecami do skalnej ściany, potem powolutku przesuwali się po półce, aż wreszcie zaczęli wspinać się po lodowym nawisie. Triggery pada odpowiadały za czekany, a ja nie mogłem się doczekać, aż wreszcie zacznie się strzelanina, chociaż nie ukrywam, całkiem podobała mi się mini-gra we wspinanie, zakończona króciutką sekwencją QTE, kiedy to Roach zaczął się osuwać, a Soap rzucił mu się na ratunek.

Gdy wreszcie chłopcy przestali już spadać w przepaść i nawzajem się ratować, zaczęła się akcja taka, za którą lubię Modern Warfare najbardziej – zupełnie bezlitosna. Komandosi mieli za cel zbadanie radzieckiej bazy, więc badanie zaczęli od zastrzelenia paru strażników z karabinów z tłumikami, tak żeby mieć spokój. Po chwili rozpętała się gigantyczna burza śnieżna, w związku z czym Roach rozłożył ekranik dołączony do giwery. Ekranik okazał się czujnikiem bicia serca i od tego momentu akcja zaczęła troszkę przypominać Aliensy, chociaż z komandosami w roli alienów, a alienami w roli zwierzyny przeznaczonej do odstrzału. Wzrok i słuch przeciwników spadł niemalże do zera razem z widocznością, a Roach i Soap na przemian zdejmowali kolejnych strażników. Ciekawa sprawa – można było podnosić broń upuszczaną przez wrogów, ale Soap odradzał jej użycie ze względu na konieczność zachowania ciszy. Spytałem Bowlinga, co się stanie, gdy gracz z takiej broni wystrzeli, na co ten odpowiedział, że rozpęta się normalna walka, a misja stanie się znacznie trudniejsza. Żadnego mission failed. Niestety wystrzelić nie chciał, bo zależało mu na jak najbardziej efektownym pokazaniu zadania. Posługiwał się więc cały czas czujnikiem bicia serca i zabijał wrogów ze zmodyfikowanego AUGa.

Zostawmy na moment komandosów i posłuchajmy, co Fourzerotwo miał do powiedzenia o broniach i gadżetach, a miał całkiem sporo. Najważniejsza i w pierwszej chwili najbardziej szokująca zmiana to fakt, że w dwójce nie pojawi się ani jedna broń z tych, które były w jedynce. Możecie już wstać z podłogi, a miłośnicy kałasznikowów niech wrócą na salę – nie pojawi się dokładnie w tej wersji, która była w jedynce, podstawowe modele oczywiście będą identyczne. W akcji miałem okazję obserwować kilka karabinów wyglądających jeszcze bardziej fachowo niż poprzednio. AUG z tłumikiem i czujnikiem bicia serca miał dodatkowo jeszcze holograficzny celownik, z kolei podniesiony na moment kałach miał celownik optyczny i – chyba, głowy nie dam – przedłużony magazynek. Autorzy gry podeszli do tematu giwer tym razem z jeszcze wyżej podniesioną przyłbicą i postanowili uzmysłowić graczom, na jak wiele sposobów potrafimy się uśmiercać. Dlatego też podstawowy model każdej broni obecnej w grze będzie miał przynajmniej kilka odmian – również w dziedzinie konkretnej cechy. Kałach może mieć na przykład kilka różnych rodzajów tłumików albo kilka różnych celowników holograficznych, czyli tych, w których czerwona kropka pokazuje punkt, w jaki wycelowana jest lufa, nawet jeśli żołnierz nie patrzy prosto w celownik.

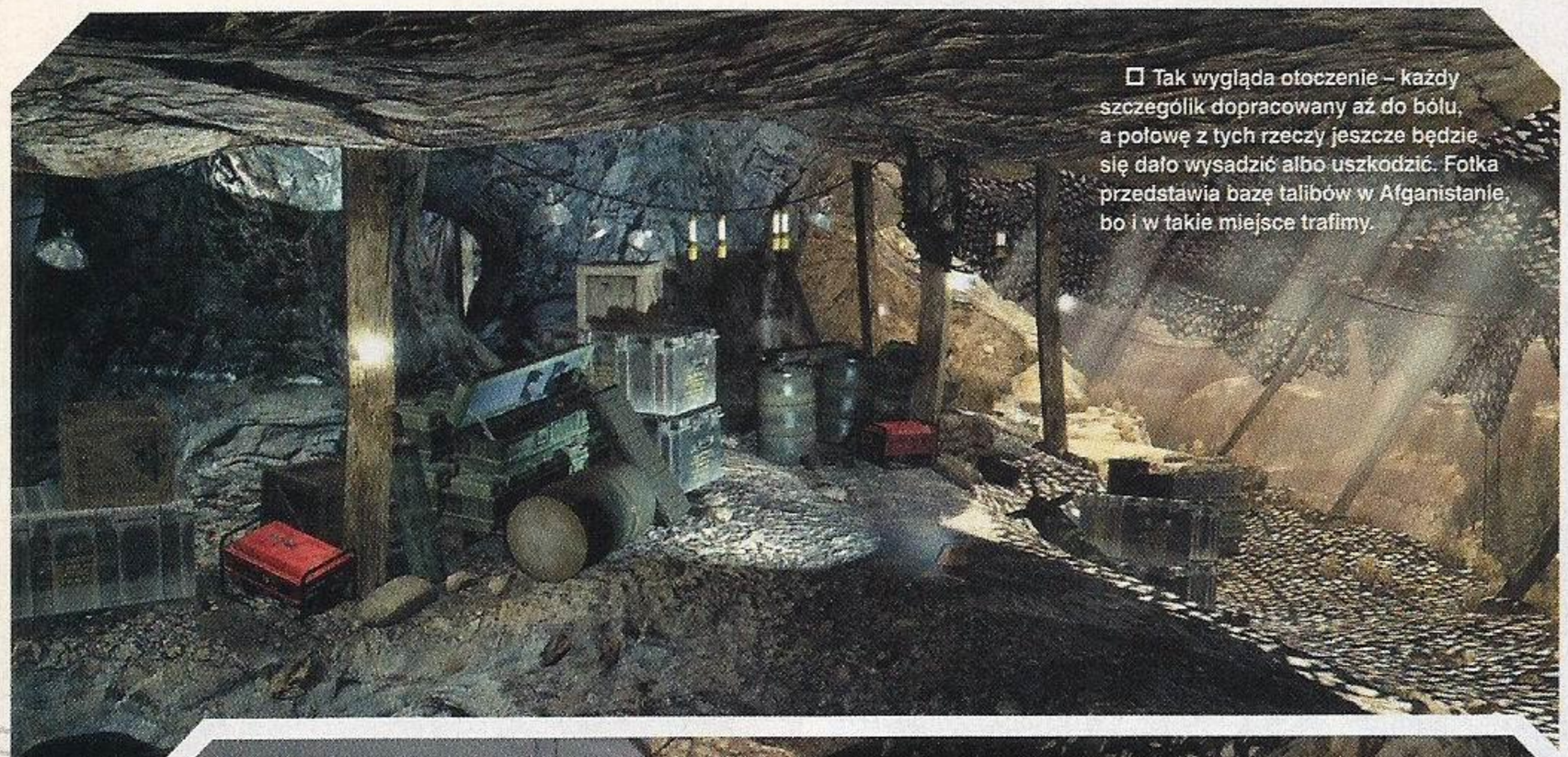
W związku z tym gigantycznym zróżnicowaniem przeczuwam nadchodzącą megamiazgę w multiplayerze, ale niestety tego aspektu gry autorzy w ogóle nie chcieli omawiać. Nabierali również wody w usta, zapytani o inne gadżety doczepiane do broni lub pozostające na wyposażeniu wojaków. W jednej z późniejszych misji widać było jednak, że komandos miał na nadgarstku odbiornik GPS ze współrzędnymi swojej pozycji, ciekawe czy ten motyw będzie wykorzystany fabularnie.

## GAZEM PO ŚNIEGU

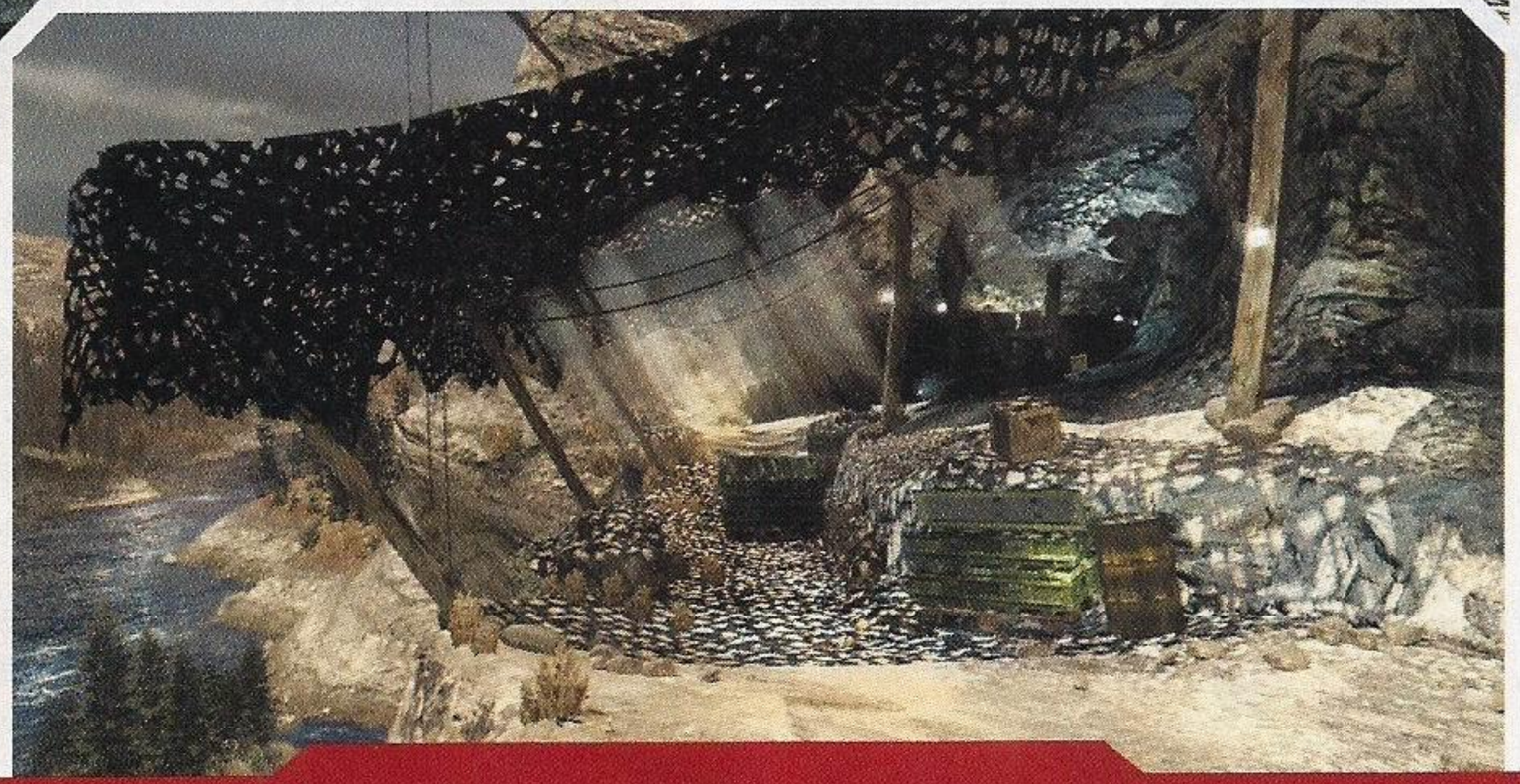
Podczas gdy zanudzałem Was opowieściami o karabinach, Soap i Roach wpadli w pułapkę. Na szczęście wcześniej zdążyli założyć ładunki wybuchowe w drugim kącie bazy, więc teraz, gdy Soap stoi z podniesionymi rękami na środku hangaru, a Roacha jeszcze nie zauważyli na tej galeryjce tam u góry, młodziak wyjmuje detonator i robi wielkie bum. Gromada żołnierzy odruchowo się odwraca, Soap nurkuje za jakiś silnik, a Roach ma zabawę jak na strzelnicy. Od tego momentu misja staje się prawdziwym hardkorowym CoDem i aż mnie ciarki przechodzą na myśl o tym, że trzeba to będzie skończyć na veteranie. Żołnierze wybiegają z każdej strony, a komandosi powolutku przesuwają się w stronę skuterów śnieżnych, broniąc się przed nacierającymi Rosjanami. Pytam, czy tak, jak we wszystkich poprzednich częściach serii, tutaj też będzie nieskończony respawn wrogów. Tak, jak na prezentacjach wszystkich poprzednich części serii, Infinity Ward jednoznacznie

### Science-Fiction

Pamiętacie? Mniej więcej w okolicach premiery drugiej części Call of Duty pojawiły się mrożące krew w żyłach plotki, że Infinity Ward pracuje nad spin-offem serii, który będzie działi się w przyszłości. Od pokazu MW2 mam teorię graniczącą z pewnością, że plotki pochodziły od kogoś, kto widział concepty jednego z poziomów Modern Warfare 2 i wysnuł z nich daleko idące wnioski. Skąd to wiem? Ponieważ Fourzerotwo podczas przełączania się między poziomami co pewien czas wyświetlał na momencik listę wszystkich misji obecnych w buildzie – a było tego znacznie więcej niż zawierał pokaz. Większość zadań miała zupełnie zwyczajne, ogólne nazwy, które nie kojarzyły się z niczym, poza jedną misją: Int'l Space Station, czyli Międzynarodowa Stacja Kosmiczna. Nie tylko ja zauważyłem ten napis, trzeci z dziennikarzy obecnych na pokazie poprosił o włączenie tego poziomu. Bowling z wyraźnym zakłopotaniem wymamrotał „Uch, zauważyliście to, a tak się starałem..." i oczywiście odmówił. Fakt jednak pozostaje faktem – w MW2 najprawdopodobniej jeden poziom będzie rozgrywał się w kosmosie!



☐ Tak wygląda otoczenie – każdy szczegółik dopracowany aż do bólu, a połowę z tych rzeczy jeszcze będzie się dało wysadzić albo uszkodzić. Fotka przedstawia bazę talibów w Afganistanie, bo i w takie miejsce trafimy.



odpowiada, że absolutnie nie będzie respawnów. Tak, jak zawsze, nie wierzę im.

Roach i Soap siedzą już na skuterku, zaczyna się... Hmmm... Niemożliwe... Nie podoba mi się to, co się zaczyna. Poziom nie jest na szynach, Fourzerotwo steruje skuterem, a gdy wjeżdża niechcący w drzewo, zatrzymuje się w miejscu i nic się nie dzieje. Może strzelać znad szyby maszyny i to w zasadzie wszystko. Na szczęście sekwencja trwa dość krótko, zadanie kończy się po dojechaniu do śmigłowca. Czy to jedyna misja z pojazdami w MW2? Prowadzący nie udziela odpowiedzi, ale skoro pokazali skuter, to pewnie będzie tego więcej. Marzy mi się jakaś powtórka misji z Herculesem z jedynki (tam, gdzie nawalało się z samolotu, patrząc przez kamerę podczerwoną), ale skuter trochę pozbawia mnie złudzeń. Naprawdę chłopaki, SKUTER?

## LABIRYNT FAWELI

Kolejna pokazywana misja to przepowiadane na podstawie trailera fawele w Rio de Janeiro. Początek misji wbija mnie głębiej w kanapę i pozwala wyrzucić z głowy ten nieszczęsny skuter. Soap na tylnym siedzeniu samochodu, Roach na przednim, obok kierowca. Cała trójka śledzi agenta xxxxxxxxxewa. Po śmierci Zachajewa w pierwszej części gry, xxxxxxxxxew stara się kontynuować jego dzieło – tak więc Modern Warfare 2 zaczyna się dokładnie tam, gdzie skończyła się jedynka, zaraz po akcji na moście. Na jakim moście, pytam, była przecież jeszcze dodatkowa misja na pokładzie lecącego samolotu, czy to jest wprowadzenie fabularne do dwójki? Chwila ciszy, lekka konsternacja. No comments. Chyba trafiłem.

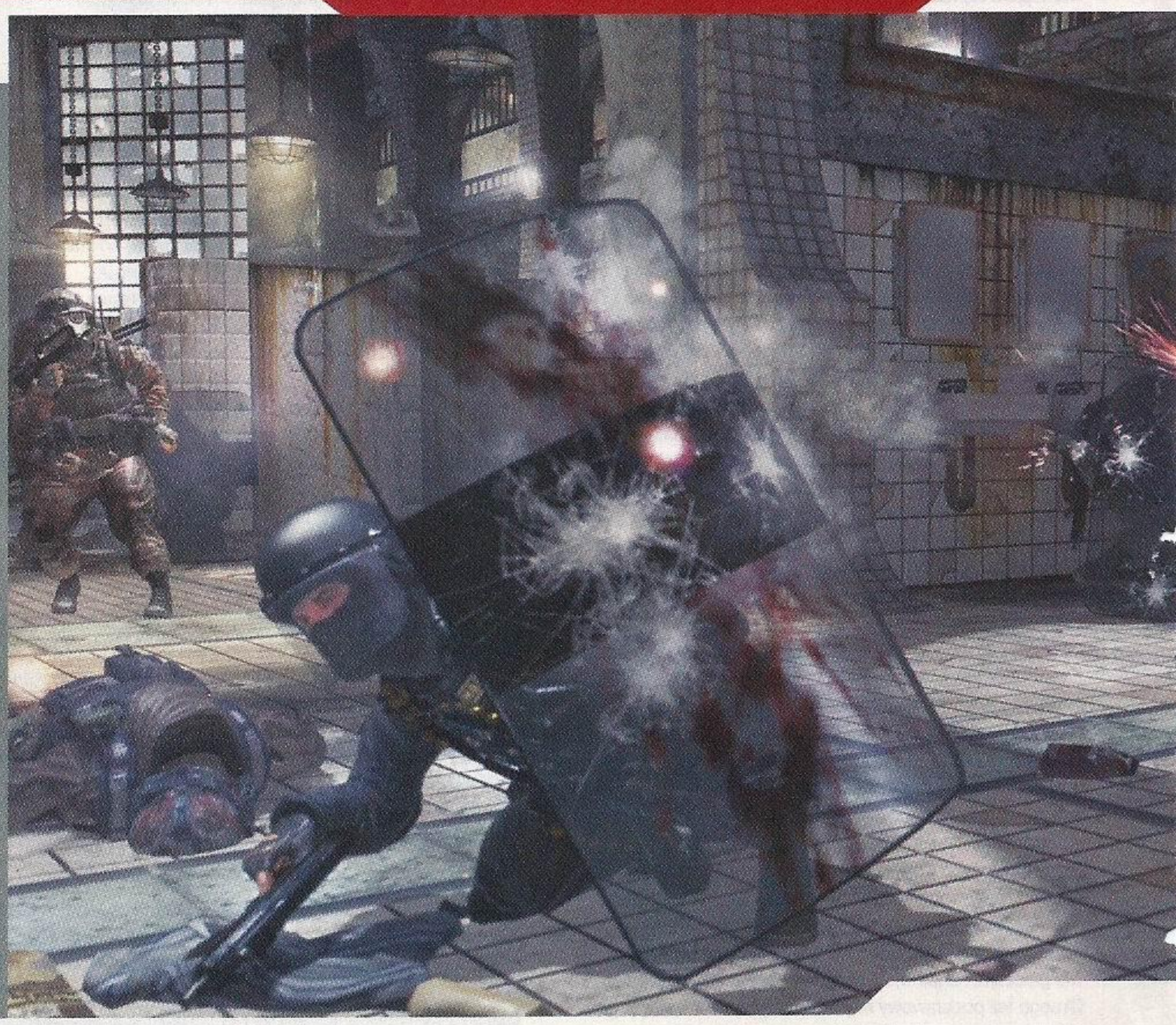
Wracamy do samochodu, siedzenie w aucie w faweli w Rio to czynność dość niebezpieczna, nawet z MP5 na kolanach. Podobnie uważa śledzony przez bohaterów gość, bo nagle wyciąga giwerę, zabija faceta, z którym właśnie rozmawiał, a potem zaczyna strzelać do samochodu. Soap i Roach kładą się natychmiast na siedzeniach, kierowca z prze-strzeloną głową kładzie się za to na kierownicę i zachlapuje krwią deskę rozdzielczą. Po przetrzymaniu huraganu naboi,

**WSZYSTKIE ELEMENTY ŚRODOWISKA NA KAŻDYM Z ETAPÓW BĘDĄ W MW2 MIAŁY SWOJE WŁASNE PARAMETRY ODPORNOŚCI NA POCISKI**

## Special Ops

Inaczej niż World at War, Modern Warfare 2 nie pozwoli nam przejść całej kampanii z kumplem w koopie, bo misje są zaprojektowane z myślą o samotnym graczu. Niejako w ramach rekompensaty w grze pojawi się całkowicie nowy tryb, nazwany special ops, który będzie serią arcytrudnych zadań (jeśli pomyśleliście w tej chwili o Mile High Club, to jest to bardzo dobre skojarzenie), przeznaczonych dla dwóch graczy. Zadania będą częściowo powyjmowane z głównej fabuły, ale większą ich część mają stanowić misje zaprojektowane specjalnie pod ten tryb. Pokazano nam jedną z nich, rozgrywaną zresztą na split-screenie – żołnierze kierowani przez chłopaków z Infinity wbijają się w niej przez ścianę do pomieszczenia, które przypomina więzienną łaźnię. Prysznice pooddzielane są przepierzeniami, a wokół całej sali biegnie galeryjka dla strażników. Sam moment wysadzania ściany jest demonstracją nowego elementu mechaniki gry. Gdy coś wylatuje w powietrze i jest bardzo mało czasu na reakcję, czas zwalnia swój bieg, a my mamy kilka sekund więcej na odpowiednie wycelowanie i oddanie strzałów. Dlatego też zanim pierwsze cegły z rozwalonego muru dotykają ziemi, chłopaki z Infinity Ward kładą trupem przynajmniej trzech przeciwników. Gdy czas wraca do swojego normalnego biegu, obaj kucają już za murkami i starają się nie wpadać w oko kilku snajperom na galeryjce. Kiedy jeden z nich zostaje ranny, drugi może do niego podbiec i go uratować, ale nie jest łatwo: przeciwnicy wyposażeni w tarcze policyjne zastawiają do niego dostęp i opóźniają reanimację. Jeśli jeden z graczy zginie – koniec misji.

Special ops ma być wisienką na torcie Modern Warfare 2, dlatego też nie będzie liniowy – część misji tego trybu odblokuje się za określone osiągnięcia w singleplayerze, część za multi, reszta będzie zależała od naszych postępów w tym trybie.



☐ Snajperzy na galeryjkach, a na dole przodem idą goście z tarczami, chroniąc strzelców z tyłu... To będzie totalny hardcore, który będzie się dało zmęczyć wyłącznie na dwie lufy. A sądząc po tym, co widziałem w akcji – na dwie bardzo, ale to bardzo obeznane z fppami lufy.

komandosi wyskakują z podziurawionej jak sito maszyny i rzucają się w pogoń. Pościg trwa chwilę, zakończony jest postrzeleniem uciekiniera w nogi oraz gonitwą za kolejną osobą, która ucieka po dachach domów. A Soap i Roach muszą w tłumie cywili wyłuskać tych, którym nie podoba się obecność dwóch białych gości w cywilnych ciuchach z pistoletami maszynowymi. Tu niestety prezentacja wizualna kończy się, a zaczyna się opowieść – widocznie infiniciarze nie zdążyli przygotować odpowiedniego builda. Fawela będzie pierwszym w historii Call of Duty poziomem, w którym do celu będzie wiodło wiele dróg. Labirynt uliczek nie będzie tak poblokowany, by prowadzić nas jedyną słuszną ścieżką, a wrogowie nie będą mieli wbitego do głowy jednego rozkazu, czyli „wybiegnij, schowaj się za tym workiem i strzelaj w tamtą stronę". SI przeciwników ma być dużo bardziej rozbudowana, chociaż nie spodziewam się po niej aż takich wymyślnych akcji, jak po żołnierzach z F.E.A.R.a. Nie zmienia to jednak faktu, że otoczenie będzie dużo bardziej dynamiczne niż poprzednio, a siedzenie na tyłku za beczką i strzelanie w wystające pikselki przeciwników może skończyć się postrzałem z shotguna w plecy z przyłożenia.

☐ Gościa z tarczą policyjną bardzo ciężko rozwalić; trzeba go albo oślepić granatem błyskowym i zastrzelić, gdy oszołomiony wychyli się zza tarczy, albo walić w niego tak długo, aż w końcu osłabnie mu ręka i popełni jakiś błąd. Oczywiście najlepiej po prostu zajść go od tyłu.

## DELIKATNY MATERIAŁ

Wszystkie elementy środowiska na każdym z etapów będą w MW2 miały swoje własne parametry odporności na pociski, a wszystkie pociski będą miały określoną przebijalność. Z wypadkowej tych dwóch danych ze znacznie większą dokładnością (i realnością) niż w jedynce okaże się, czy nabój jest w stanie przebić dany materiał i zranić bądź zabić kogoś, kto się za nim chowa. Twórcy mówią, że w fawelach będzie to szczególnie ważne, bo domy są tu zbudowane w zasadzie z dykty, więc nawet z MP5 będzie czasami warto strzelić przez ścianę. Zapowiadają również dużo więcej zniszczalnych elementów otoczenia, a na potwierdzenie swoich słów zabierają nas na poziom testowy, gdzie na wielkim placu stoją wszystkie dotychczas przygotowane przedmioty, które da się zniszczyć. Te latające kubki, tłukące się szyby i wybuchające komputery to oczywiście kosmetyka, ale sądzę, że wielkie strzelaniny będą w dwójce wyglądały znacznie lepiej, bo podziurawić będzie się tu dało całkiem sporo. Dystrybutory paliwa, samochody, hydranty, jakieś generatory, skrzynki – wszystko będzie miało kilka stopni zniszczenia. I tak na przykład hydrant trafiony pierwszym pociskiem zacznie ciurkać pojedynczym strumyczkiem, do którego w miarę kolejnych nabojów dołączą kolejne, aż wreszcie cały słupek wyskoczy wysoko w powietrze, pozostawiając po sobie tylko fontannę wody.

## UCZTA DLA OCZU

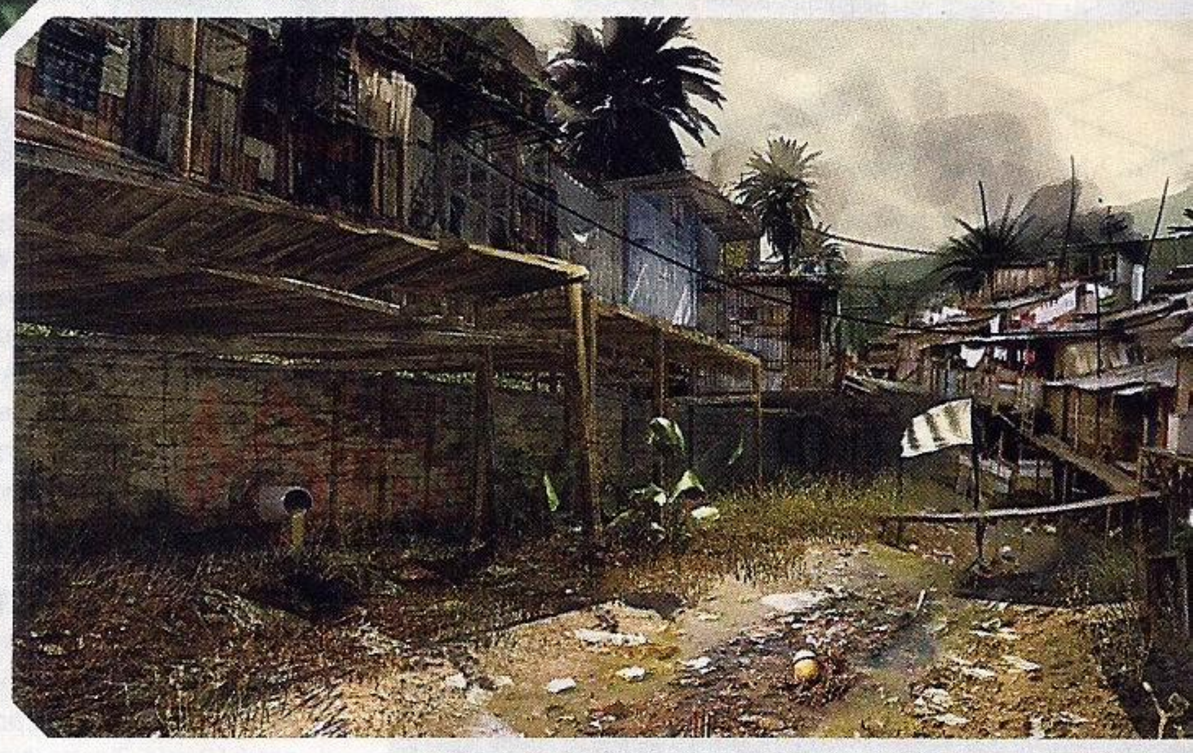
Trudno jednak byłoby się tym zachwycać, gdyby nie nieprawdopodobna grafika, która już w tej bardzo wczesnej wersji

☐ Koleś z karabinem snajperskim to nawet w fawelach niecodzienny widok, ale sytuacja jest wyjątkowa – ponoć uliczkami biegnie dwóch białych kolesi z wytłumionymi pistoletami maszynowymi.

## Pierwszy tysiąc

Mile High Club, ostatnia misja pierwszego Modern Warfare, był sprawdzianem dla każdego szanującego się gracza. Przejście tej czterdziestosekundowej misji na veteranie świadczyło o tym, że gracz jest nierealnym wymiataczem, a zrobienie tego w czasie poniżej dwóch godzin dowodziło tego, że jest się cyborgiem z przyszłości i należy natychmiast zgłosić się do rządu Stanów Zjednoczonych celem przewiezienia do Strefy 51. Niestety, aby zrobić calaka w xboxowej wersji CoDa, trzeba było tę właśnie misję na veteranie skończyć. Niżej podpisany robił to przez pięć bitych godzin, rzucając kilkakrotnie padem o podłogę i sypiąc niezliczonymi przekleństwami. Ale zrobił. Pytanie brzmi jednak – kto zrobił to pierwszy na świecie?

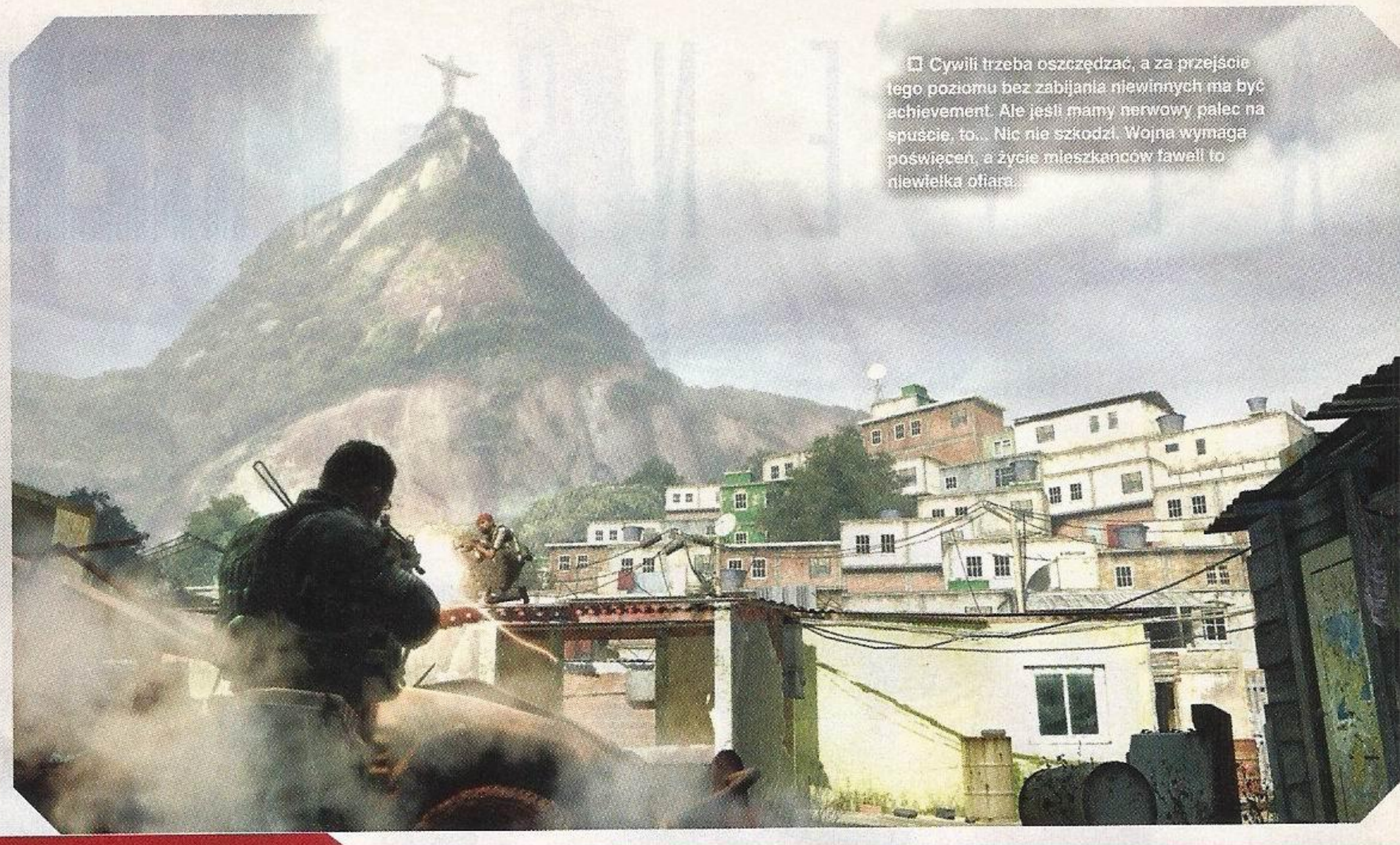
Spytałem o to Bowlinga, gdy udało mi się go przydybać po prezentacji. Roześmiał się w głos i opowiedział mi niezłą historię: już od momentu rozpoczęcia produkcji chciał być tym, który pierwszy „wytysiącuje" czwartego CoDa. 980 punktów zrobił w jeden dzień, a na ostatnie dwadzieścia, czyli Mile High Club kompletnie się zaciął. Dlatego też pierwszą osobą, która zrobiła 1000 w CoD4 jest gość, który Mile High Club... Zaprojektował. Tak, to leveldesigner, który zaczął wprawdzie później od Bowlinga, ale za to wcześniej skończył. Bo to on napisał ten cholerny level i doskonale wiedział, czego się ma spodziewać. Wcześniej, jeszcze podczas produkcji, ten sam gość udowodnił kierownictwu firmy, że Mile High Club w ogóle da się skończyć, w co po wielu godzinach prób powątpiewano.



☐ Poziom w Rio w całej okazałości. Wprawdzie nie będzie dało się wejść aż do samego Chrystusa, ale już te domki na drugim planie to element levelu. Poziomy są znacznie większe niż w jedynce i robią kolosalne wrażenie.

(wszak był to first look, czyli pierwszy pokaz gry dla prasy) wyglądała jak nic przedtem. Zapomnijcie o tym, że Call of Duty 4 jest ładne, albo że Gears of War ma szczegółowe modele postaci. To, co zobaczyłem w Modern Warfare 2, możecie obejrzeć na screenach w Neo+. Z ręką na sercu mówię – to naprawdę tak wygląda, a w ruchu złudzenie oglądania wysokobudżetowego filmu wojennego, a nie gry komputerowej, jest jeszcze silniejsze. Twórcy zresztą podczas prezentacji co i rusz zatrzymywali akcję, żeby uwolnić kamerę i w zamrożonym środowisku pokazać najdrobniejsze, zachwycające szczególiki. Faktura spodni tego kolesia. Zadrapania na hełmie tamtego. Szczegóły akwalungu tego płetwonurka. Zaraz, płetwonurka, będzie poziom pod wodą, pytamy? Nie wiem, odpowiada Bowling, a powieka nawet mu nie drży od kłamstwa, ani nos się nie wydłuża. Wiem tylko tyle, że przygotowaliśmy sobie tego tu oto płetwonurka, i że jego strój jest pełen szczegółów.

Każdy, absolutnie każdy żołnierz w tej grze wygląda na zbliżeniu jak render z filmów. Detale, detale, detale, masa szokująco dobrze zrobionych efektów i już mamy gościa, którego po odpowiednim upozowaniu można pomylić z postacią ze sceny przerywnikowej. Task



Cywili trzeba oszczędzać, a za przejście tego poziomu bez zabijania niewinnych ma być achievement. Ale jeśli mamy nerwowy palec na spuście, to... Nic nie szkodzi. Wojna wymaga poświęceń, a życie mieszkańców faweli to niewielka ofiara...

**KAŻDY, ABSOLUTNIE KAŻDY ŻOŁNIERZ W TEJ GRZE WYGLĄDA NA ZBLIŻENIU JAK RENDER Z FILMÓW. DETALE, DETALE, DETALE!**

Force 141 to komandosi dość luźno traktujący zagadnienie standaryzacji sprzętowej, dlatego też każdy z nich ma jakieś cechy szczególne, to samo dotyczy przeciwników. Rosyjski spadochroniarz ma inną kolbę w kałasznikowie niż zwyczajny komandos, a ten facet z shotgunem, który ma czerwonoszare maskowanie, pomalował sobie giwerę w takie właśnie plamy, a na dodatek jeszcze wymienił w niej lufę na krótszą, bo akurat tak mu się zachciało. Kompletu miazgi dopełnia zbliżenie na hełm jednego z kolegów Roacha – facet ma za paskiem od hełmu zatknięte okulary przeciwsłoneczne. Maleńki, nieważny detal, który zauważy pół procenta graczy.

Mamy więc absolutną perfekcję wizualną, która byłaby nic niewarta, gdyby cała gra nie działała z prędkością godną jedynki. Nie bójcie się, widziałem to na własne oczy – nazwanie tego płynnym działaniem byłoby obelgą dla MW2. Ta gra śmiga, ta gra sunie, ta gra płynie i tym razem żadnych oszustw: jedynka miała rozdzielczość coś koło 540p, tym razem jest pełne 720p. Dziennikarz belgijski, który siedzi obok mnie na kanapie, nie może uwierzyć i w kółko pyta Bowlinga – jak wy zrobiliście te cienie? Przecież to wygląda jak render. Jaki rodzaj mapowania zastosowaliście? Macie normal mapping, antyaliasing, 720p i 60 klatek na sekundę na Xboksie 360? Przecież to niemożliwe. A jednak możliwe. Widzimy to wszyscy szeroko otwartymi oczami.

Postacie wyglądają przepięknie, ale byłyby niczym, gdyby stały na rozmytych, niewyraźnych tłach. O to również zadbano, zwiększając znacząco paletę kolorów względem tego, co było w jedynce. Modern Warfare wydawał się przykurzony, lekko wyblakły, Modern Warfare 2 atakuje taką feerią barw, jakiej jeszcze nie widziałem w grze z taką grafiką. Otoczenie jest ostre jak żyleta. Na kolejnych poziomach – pozbawionych wrogów, to tylko pokaz środowiska – oglądamy pustynię gdzieś w Afganistanie, niesamowicie wyglądającą ścieżkę przyklejoną do skalnej ściany, jaskinie, a także zaporę wodną. Woda wygląda bardzo dobrze, dużo lepiej niż w jedynce, a kałuże – co mojego belgijskiego towarzysza doprowadza na skraj załamania z podniecenia – odbijają wszystkie okoliczne światła, także te dynamiczne. Wszystkie karabiny widoczne na ekranie mają mniej więcej dwa razy lepszą jakość niż te z jedynki, żadnych rozmyć, żadnych ustępstw, wszystko wyraźne aż oczy bolą. Oczywiście nie muszę wspominać, że światła odbijają się w błyszczących elementach karabinów, a celownik optyczny, gdy nie jest przyłożony do oka, elegancko załamuje promienie słoneczne...

## DAWAĆ MI TO!

Po tym, co zobaczyłem, długo zbierałem tyłek z kanapy, a szczękę z podłogi. To naprawdę najładniejsza gra, jaką kiedykolwiek widziałem, do tego działająca w sześćdziesięciu klatkach na sekundę na Xboksie 360, który leżał sobie spokojnie obok telewizora, nie było tu żadnej ściemy ani hiperpeceta schowanego w szafce. Mechanika rozgrywki delikatnie zmieniona, ten nieszczęsny skuter przeboleję, a cała reszta... A cała reszta będzie najlepszą grą 2009 roku. I prawdopodobnie też 2010. Ja już chcę w to zagrać, listopadzie, przybywaj!

//**cubituss**

# ALIENS vs PREDATOR

## CZEKALIŚMY NA WIEŚCI O ALIENS: COLONIAL MARINES, A DOSTALIŚMY PIERWSZE INFORMACJE O NOWEJ GRZE Z OBCYMI

☐ Ciasne, ciemne korytarze to sprzymierzeńcy Obcych. Skryte w mroku, kosmiczne bestie są praktycznie niewidzialne dla ludzi. Na screenach monstra prezentują się doskonale, jeszcze nigdy nie wyglądały tak dobrze (czytaj: paskudnie i przerażająco).

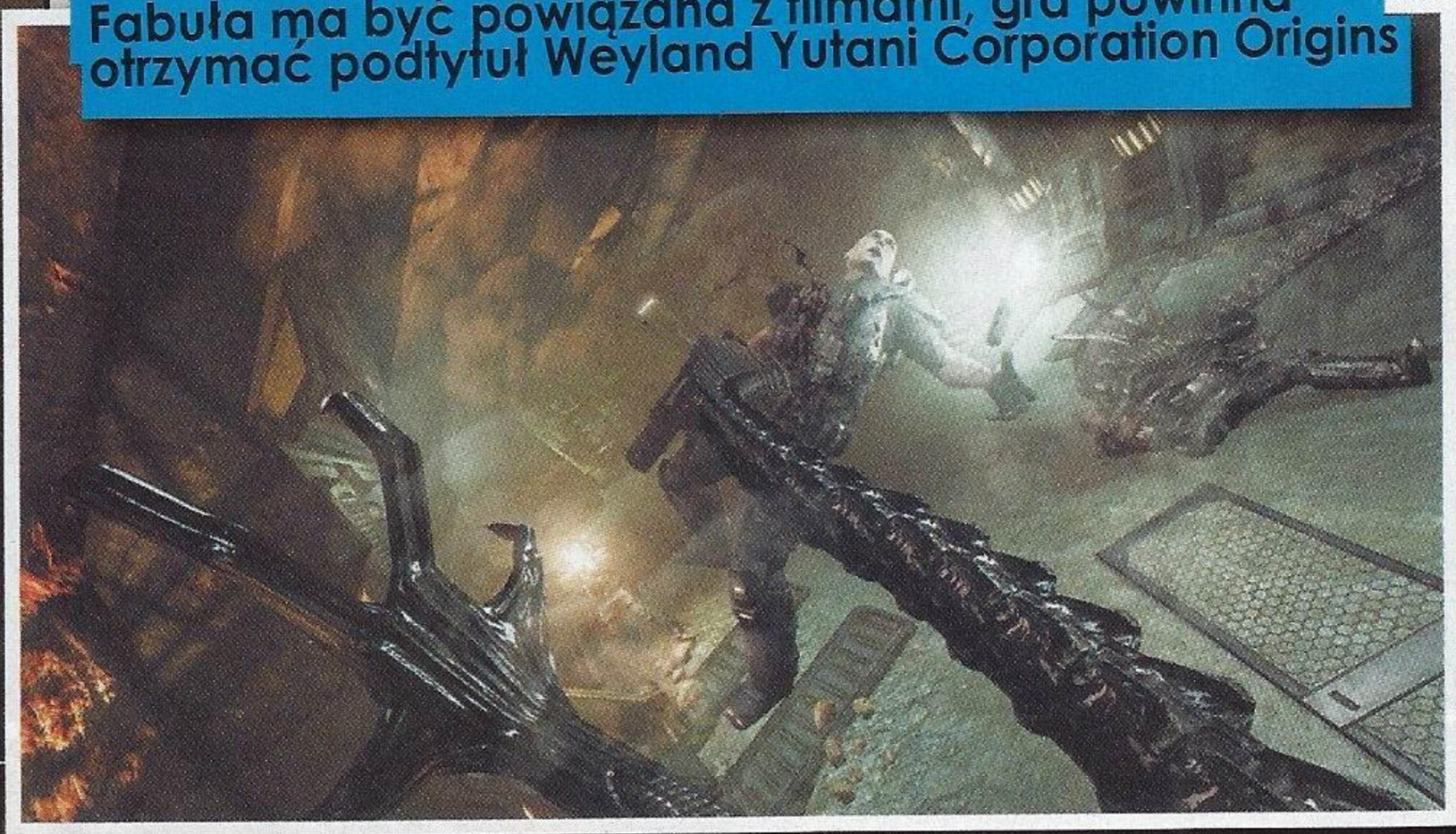
**INFO**
DEVELOPER: REBELLION
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: LISTOPAD 2009
KONSOLA: X360, PS3

Co tam się dzieje, chciałoby się zapytać patrząc na zamieszanie wokół gier z najstraszniejszymi filmowymi potworami wszech czasów. Dopiero co dotarła do nas plotka o wstrzymaniu prac nad Aliens RPG, którego dla Segi robiła ekipa Obsidian, a teraz okazuje się, że japoński koncern przygotowuje się do wydania nie jednego, a dwóch FPSów z Obcymi. O tworzonej przez ekipę Gearbox Aliens: Colonial Marines pisaliśmy już w kwietniu zeszłego roku i to właśnie ta gra miała trafić na półki sklepowe jesienią 2009. Tymczasem Sega zupełnie znienacka ogłosiła, że premiera została przesunięta na przyszły rok, a zamiast niego jeszcze przed Gwiazdką ukaże się Aliens vs Predator.

Ciężko stwierdzić czy to dobre posunięcie. Gearbox borykа się z wieloma problemami, zadebiutowali na platformach obecnej generacji niezłym, ale nie rewelacyjnym Brothers in Arms: Hell's Highway, ambitny projekt Borderlands rodzi się w bólach i właśnie przeszedł metamorfozę (wprowadzono komiksową grafikę). Teraz doszedł im nowy kłopot – Aliens vs Predator jest tworzony przez ludzi, którzy dostarczyli najlepsze gry z Obcymi (i Predatorem) w historii. Rebellion doskonale znają temat, więc mają okazję stworzyć niezapomniany hit. Tyle tylko, że bardzo dawno nie stworzyli dobrej gry. Przez długi czas skupiali się na opracowywaniu konwersji na zlecenie, a jak już trafiła się okazja do stworzenia ich własnego tytułu na PS3 i X360... Cóż, o Shellshock 2 na pewno chcieliby jak najszybciej zapomnieć, ale zmazanie takiej plamy na honorze nie będzie łatwym zadaniem.

Powstaje zatem pytanie, czy Sega dobrze robi spychając na dalszy plan projekt Gearbox. Odpowiedź wydaje się być oczywista. Colonial Marines to taktyczny drużynowy shooter, a czy właśnie taką grą Japończycy chcieliby podbić rynek w okresie przedświątecznym, czy może lepiej jednak FPSem ze znanym tytułem? Nawet dwa śmieciowe filmy nie zeszmaciły marki, przynosząc podobno trzysta milionów dolarów zysku. Gearbox muszą poczekać na swoją kolej, tymczasem Rebellion zaprasza na krwawe kosmiczne igrzyska.

**Fabuła ma być powiązana z filmami, gra powinna otrzymać podtytuł Weyland Yutani Corporation Origins**



### TRZECH MUSZKIETERÓW

Filmy o Obcym i Predatorze nigdy nie były skierowane do młodszych widzów, jednak gra będzie przeznaczona wyłącznie dla osób pełnoletnich. Być może autorzy zostaną nawet zmuszeni do ocenzurowania niektórych scen, żeby ustrzec się ratingu Adults Only. Na przykład wciąż nie wiadomo, czy w grze znajdą się tak zwane „trophy kills"

Predatora. Kosmiczny łowca chwyta ofiarę za szyję, skręca jej kark i jednocześnie odcina głowę ostrzem zamontowanym w rękawicy. Krew i inne płyny ustrojowe tryskają z ciała nieszczęśnika, a jeśli spojrzeć na głowę, okaże się, że oczy i wargi wciąż się poruszają. Totalne obrzydlistwo, ale krzywdzące byłoby nazwanie Rebellion zboczeńcami. Takie właśnie są metody działania Predatora, istoty totalnie różnej od ludzi, kierującej się sobie znanym kodeksem. Wystarczy przypomnieć sobie, co wyprawiał antybohater filmu z 1987 roku: głowa wyrwana z kręgosłupem, oderwana ręka (palec zaciśnięty na spuście sprawił, że sama strzelała z karabinu!), obdarte ze skóry ciała powieszone na drzewach – kosmita nie był przyjemniaczkiem i właśnie jego prawdziwą naturę chcieliby oddać autorzy gry. Jak sami mówią, wcześniej ani razu nie udało im się tego dokonać. Ani w pierwszym AvP, który ukazał się na konsoli Atari Jaguar, ani w pecetowym FPSie (w swego czasu największym polskim czasopiśmie Secret Service otrzymał maksymalną ocenę). Inna sprawa, że w grach z serii Aliens vs Predator, łowca wypadał zdecydowanie najgorzej ze wszystkich stron konfliktu. Wcielając się w marinesa gracz windował poziom trudności zapewniając sobie przy tym podwójną dawkę stresu i niezapomnianych wrażeń. Jako Obcy cieszył się wykręconym projektem poziomów, przyprawiał się o ból głowy (chodzenie po ścianach i suficie było szalenie dezorientujące), musiał również przemyśleć taktykę walki stworem uzbrojonym wyłącznie w szpony, długi ostry ogon i zabójczą szczękę. Tymczasem misje z udziałem Predatora wydawały się sklejone na szybko, kompletnie bez pomysłu, co było sporym zawodem, bo łowca dysponował potężną bronią i nowoczesną technologią dającą mu przewagę w walce. Autorzy obiecują, że tym razem każda rasa zostanie potraktowana z godnością, by gracze doskonale bawili się wcielając się w rolę zarówno Predatora, Obcego, jak i ludzi.

## ZUPEŁNIE OBCY

Tworząc pecetowego FPSa Rebellion popełnili błąd przygotowując trzy niezwiązane ze sobą historie i dostarczając jakby trzy gry w jednej. W nowym Aliens vs Predator pokażą jedną historię z perspektywy każdej rasy. Fabuła ma być powiązana z filmami, gra powinna otrzymać podtytuł Weyland Yutani Corporation Origins – dowiemy się więcej o korporacji, która przeprowadzała eksperymenty na Obcych, by stworzyć nowe rodzaje broni biologicznej,

### WSZECHŚWIAT W SIECI

Co może być lepsze od możliwości grania jako Obcy, kosmiczni marines i Predator? Granie tymi postaciami online w multiplayerze, oczywiście. Na razie nie wiemy jak będzie wyglądać zabawa w sieci w nowym Aliens vs Predator, ale możemy spróbować zgadnąć. W AvP2 wyprodukowanym w studio Monolith (Condemned i F.E.A.R., a wcześniej takie FPSy jak Shogo, Blood, No One Lives Forever) było sześć trybów. Deathmatch – każdy na każdego, czyli totalna rzeźnia oraz odmiana drużynowa (Team Deathmatch), który wydaje się być o wiele bardziej sensowny. Można nawet spróbować wyobrazić sobie jak w takim trybie mógłby działać system rang. W końcu były różne rodzaje Obcych, w tym nawet psy, odmiany pływające (również pod wodą), a także krzyżówki z Predatorem, cybernetycznie usprawnione jednostki oraz Pretorianie.

Pozostałe tryby w AvP2 to: Hunt – jedna drużyna polowała na drugą; Survivor – gracze musieli dotrzeć do celu, a kto został zabity, zamieniał się w mutanta i polował na swoich dotychczasowych kompanów; Overrun stanowił wariację na temat Survivora, a w Evacuation celem drużyny atakującej było zabicie wszystkich przeciwników, a broniącej dotarcie do określonego punktu na mapie (choćby przez jedną osobę) i przeżycie tam przez dziesięć sekund. Jak widać, już w 2001 roku ekipa Monolith miała ciekawe pomysły na tryb multi w Aliens vs Predator, teraz trzeba czekać na to, co pokaże Rebellion. Od czasu, gdy podbili serca graczy pecetowym FPSem, minęło dziesięć lat, ukazało się kilka filmów z uniwersum AvP, a granie online stało się czymś naturalnym, więc teoretycznie mają ułatwione zadanie. Oby tylko za bardzo się nie spieszyli. To nie Shellshock, od tej gry może zależeć ich przyszłość.

**Siła ludzi będzie tkwić w ich liczebności. Kilkunastu marinesów spokojnie powali nawet stado Obcych**

□ Zdjęcie rodzinne, czyli Predator i Obcy na sekundę przed wypatroszeniem dwóch marinesów. Wszyscy obowiązkowo ustawili się na tle „dopasionej fury" zgodnie z tradycją naszoklasową. Rebellion póki co nie wspominają czy zasiądziemy za kółkiem.

☐ Za moment ten biedny człowieczek straci głowę, a Predator zaliczy Trophy Kill. Bardzo możliwe, że w pełnej wersji gry brutalne finishery zostaną złagodzone. My poprosimy do testów wersję Uncut.

poznamy jej motywy i metody działania. Miejscem akcji będzie bliżej nieokreślona planeta, która została skolonizowana trzy lata po wydarzeniach z filmu „Obcy: ósmy pasażer Nostromo". Po dwóch dekadach udało się wytworzyć atmosferę, więc ludzie mogą tam swobodnie oddychać. Siedem lat później pracownicy Wyland Yutani odnaleźli na owej planecie cel swoich poszukiwań, ale nie udało im się go pochwycić. Jak łatwo się domyślić, tym celem był Obcy i to właśnie z jego perspektywy zobaczymy, co dokładnie się wydarzyło. Autorzy nie zdradzają konkretów, można jednak przypuszczać, że oddział wysłany na poszukiwania skończy w objęciach facehuggerów. Ciekawe tylko, czy najpierw przyjdzie nam wcielić się właśnie w tego małego stwora przyklejającego się do twarzy ofiar, a następnie w wyskakującego z klatki piersiowej chestbustera i dopiero później w dojrzałą formę kosmicznego mordercy? Bardzo możliwe, że podobnie jak w kilku innych grach z serii, gdy Obcy wyłapie kulkę, będziemy kontynuować grę w ciele innego stwora, jeśli uprzednio zadbamy o „pożywkę" dla facehuggerów.

Tradycyjnie już dla Obcych, autorzy przygotowują specjalnie zaprojektowane poziomy, by chodzenie po ścianach i sufitach sprawiało jak największą frajdę. Wciąż jednak muszą podjąć decyzję, czy stwór będzie poruszał się równie szybko, co w innych grach z serii. Jednym susem dało się błyskawicznie zbliżyć do ofiary i ją zabić. Jest spora szansa, że tym razem Obcy zostanie zmuszony do pozostania w cieniu i zaczajenia się, a gdy zajdzie potrzeba otwartej walki skorzysta z pomocy swych braci. Aż prosi się, żeby w grze znalazł się koop dla minimum dwóch graczy, wspólne okrążanie celu, odwrócenie uwagi, atak z kilku stron. Niestety, Rebellion w ogóle nie poruszają tego tematu.

Bronią Alienów będą szpony, kapitalnie wijący się ogon uderzający pod różnym kątem, słynne szczęki oraz naturalnie krew-kwas. Siłą czarnych, oślizgłych, zaślinionych stworów jest walka w zwarciu, dlatego przeciwnicy spróbują uciec od napastnika, żeby nie dać się opryskać zabójczym płynem.

## POWRÓT DO KORZENI

Obcy polega na różnych zmysłach, nie tylko wzroku, bardzo łatwo wyczuwa przeciwników, co znajdzie bezpośrednie przełożenie na grę – zostaną oni podświetleni, dzięki temu nawet znalezienie Predatora zaczajonego na drzewie nie powinno sprawić problemu.

Kosmiczny łowca powróci nomen omen do korzeni, czyli do dżungli; do środowiska, w którym zobaczyliśmy go po raz pierwszy. Otrzyma nową umiejętność szybkiego przemieszczania się z jednego drzewa na drugie. Wystarczy wycelować, a bohater sam wykona skok. Przyczajony na gałęzi, gdy włączy termooptyczny kamuflaż, będzie całkowicie niewidoczny dla ludzi i niewykrywalny przez ich detektory ruchu. Nic tylko zastrzelić przechodzących poniżej żołnierzy działkiem plazmowym zamontowanym na ramieniu. Czajenie się i kampowanie nie są ulubioną rozrywką Predatora, zwłaszcza, że kamuflaż pożera bardzo dużo energii. Łowca lubi popisywać się swoją siłą i walecznością, dlatego równie dobrze można runąć z góry na ofiary masakrując je ostrzami przymocowanymi do rękawic. Autorzy muszą jeszcze potwierdzić czy będziemy mogli skorzystać z włóczni i miotanych pił tarczowych. Do bliższego kontaktu z ofiarami zachęci nas system odnawiania energii zasilającej pancerz i broń Predatora – baterie naładujemy wyłącznie poprzez wspomniane wcześniej „trophy kills" (jeśli tylko znajdą się w ostatecznej wersji gry).

Kosmiczny łowca wydaje się przepakowaną postacią, ale nawet on ma słabe strony. Przede wszystkim dysponuje technologią, dzięki której wyraźnie widzi tylko ludzi albo wyłącznie Obcych. Korzystając z wizjerów jest zatem częściowo ślepy. Nie pozostaje nic innego jak sprowokować walkę pomiędzy marinesami a Obcymi, poczekać na wyłonienie zwycięzcy i dopiero wtedy urządzić rzeź. Predator ma małe szanse w otwartej walce z żołnierzami, zwłaszcza, gdy nie znajdują się na wyciągnięcie ręki. Siła ludzi będzie tkwić w ich liczebności. Kilkunastu marinesów spokojnie powali nawet grupkę Obcych, których ciała są wyjątkowo kruche, Predatora kule również nie ominą, więc lepiej dobrze przemyśleć strategię ataku. Klucz do sukcesu ma stanowić zrozumienie sposobu działania wszystkich ras. Każda ma swoją logikę, stąd też próba wiernego oddania zachowania Łowcy.

☐ Głupio by było, gdyby teraz Predator odciął Obcemu głowę. Zostałby opryskany krwią-kwasem i w jego brzydkiej gębie zrobiłaby się ogromna dziura. W walce w zwarciu Obcy ma przewagę. Jak się uwolnić z takiego klinczu? Oby nie ciosami karate. Niech takie atrakcje pozostaną w filmowych crapach.

### NIEKOŃCZĄCA SIĘ WOJNA

Obcy walczą z Predatorem (i przy okazji z ludźmi) już od niemal dwudziestu lat. Zaczęło się od komiksów, a później doczekaliśmy się książek, gier oraz oczywiście filmów, o których nie można powiedzieć absolutnie niczego dobrego. Dwa gnioty, na które nie warto tracić czasu i kasy. Motyw z Predatorem walczącym przeciwko Obcemu ramię w ramię z bohaterką... Nie, naprawdę, nie chcemy tego pamiętać. Szerokim łukiem radzimy omijać również takie śmieci, jak: komiks „Aliens vs. Predator vs. Terminator" oraz „Superman & Batman vs. Aliens & Predator". Super i Nietoperz walczący z kosmitami, a później nakłaniający łowców do opuszczenia Ziemi? Cóż, takie koszmarki muszą się narodzić, żebyśmy mogli bardziej doceniać wspaniałości pokroju gier z serii AvP. FPS wydany na Jaguara (w 1994 roku!) to jeden z ważniejszych tytułów w historii. Szkoda, że raczej nigdy w niego nie zagracie. Jaguar? Czy ktoś w ogóle miał tę konsolę?

### JEŚLI KRWAWI...

Kampania ludzi wygląda na bardzo „tradycyjną" dla FPSów. Większość graczy bez trudu zrozumie filozofię postępowania marinesów – gnat do ręki i jazda strzelać do kosmicznego ścierwa. Zapewne to właśnie żołnierze będą najchętniej wybierani przez nieostrożnych graczy, nieświadomych tego, jaką niespodziankę przygotowali dla nich autorzy. Pecetowy Aliens vs Predator stanowił przełom w gatunku FPSów. Rebellion pokazali, że gry z akcją ukazaną z perspektywy pierwszej osoby wcale nie muszą być absurdalnymi rzeźniami. Tak naprawdę tylko w kampanii marinesów można było postrzelać do woli, choć nawet obładowany amunicją gracz nie czuł się bezpieczny – wrzaski Obcych, okrzyki rannych, intensywna, pompująca adrenalinę do krwi muzyka i poczucie, że ludzie są najsłabszą stroną konfliktu – to wszystko potęgowało strach oraz uczucie beznadziei. To był jeden z pierwszych FPSów, w których uzbrojony bohater miał marne szanse przeżycia, a co dopiero wygrania wojny w pojedynkę. Anglicy pozostają wierni tym założeniom, zapowiada się, że w ich nowej grze kampania ludzi nie będzie należeć do najłatwiejszych. Ze wszystkich trzech, tę jedną da się określić mianem „survival horroru". Nic dziwnego, skoro w ułamku sekundy Predator może chwycić jednego z kompanów bohatera i wciągnąć go w zarośla, by za moment urwać mu głowę, albo zrobić coś równie nieprzyjemnego. Zdawanie się na zmysły nie wchodzi w rachubę. Marinesi wykryją przeciwników korzystając z flar, latarek i noktowizorów, dzięki którym rozświetlą ciemności, a także z wykrywaczy ruchu znanych z filmów o Obcym.

Siłą ludzi będzie ich liczebność, dlatego w miarę możliwości spróbują trzymać się blisko siebie w grupie. Broń na nic się zda, gdy kosmici wyskoczą znienacka tuż obok. Wiadomo, krew Obcych to zabójczy kwas, a Predator jest szybki i dysponuje bronią właściwą do błyskawicznej dekapitacji. Można zapomnieć o radosnym strzelaniu, choć niewątpliwie nie zabraknie momentów, w których autorzy pozwolą nam wyrzucić z siebie negatywną energię poprzez wybicie do nogi gromady Obcych walczących z Predatorami.

### ...MOŻEMY TO ZABIĆ

Sega bardzo miło nas zaskoczyła. Pomimo wpadek ekipy Rebellion (choćby beznadziejna gra Aliens vs Predator Requiem na PSP, czy wspomniany już Shellshock 2) wierzymy, że są to właściwi ludzie na właściwym miejscu i dobrze wiedzą jak powinna wyglądać gra z Obcymi, Predatorami i kosmicznymi marines. Swego czasu to oni zmienili oblicze FPSów pokazując drogę innym developerom, teraz mogą wzorować się na dokonaniach innych, aby dostarczyć jeszcze lepszy tytuł. Skopiują chociażby patent interaktywnego opowiadania fabuły z BioShocka. Żołnierze będą ze sobą dyskutować, więc grając jako ludzie łatwo dowiemy się nowych ważnych informacji. Jak to zostanie rozwiązane w przypadku kosmitów? Na pewno nadarzy się niejedna okazja do podsłuchania rozmów, na kilka sekund przed pozbawieniem rozmawiających życia. Pierwsze informacje i screeny pozwalają pozytywnie patrzeć w przyszłość. Z niecierpliwością czekamy na nowe detale. Od drobnostek pokroju, czy marinesom będzie odnawiać się życie, po konkrety na temat multiplayera. Poprzednie części serii pozwalały na rozgrywkę w sieci (patrz: ramka), ciężko sobie wyobrazić, żeby dziś Rebellion miało porzucić ten pomysł. Trzymamy kciuki za powodzenie projektu, wypatrując przy tym nowych informacji na temat Aliens: Colonial Marines. Dwie gry o Obcych w odstępie kilku miesięcy? Tak dobrze już dawno nie było. //Mielu

# RECENZJE

## CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

62 **inFamous** — PlayStation 3
66 **Excitebots: Trick Racing** — Wii
67 **Damnation** — Xbox 360, PlayStation 3
68 **Ghostbusters** — PlayStation 3
70 **Battlestations: Pacific** — Xbox 360, PlayStation 3
71 **Little King's Story** — Wii
72 **Sacred 2: Fallen Angel** — Xbox 360, PlayStation 3
74 **Terminator: Salvation** — Xbox 360, PlayStation 3
75 **Virtua Tennis 2009** — Xbox 360, PlayStation 3
76 **UFC 2009 Undisputed** — Xbox 360, PlayStation 3
78 **Broken Sword: Director's Cut** — Wii, Nintendo DS
79 **Fable II: See The Future** — Xbox 360
79 **Killzone 2: Steel & Titanium Pack** — PlayStation 3
79 **Trash Panic** — PlayStation 3
79 **Zombie Wranglers** — Xbox 360
79 **Lode Runner** — Xbox 360
79 **Arkanoid Live** — Xbox 360
79 **Virtual On: Oratorio Tangram** — Xbox 360
80 **Bionic Commando** — Xbox 360, PlayStation 3
82 **Tom Clancy's EndWar PL** — Xbox 360, PlayStation 3
83 **Dynasty Warriors: Strikeforce** — PSP
83 **Rhythm Tengoku** — Nintendo DS
83 **Hannah Montana: The Movie** — Nintendo DS
83 **Emergency DS** — Nintendo DS
83 **My Happy Kitchen** — Nintendo DS
83 **Monsters vs. Aliens** — Nintendo DS
84 **Velvet Assassin** — Xbox 360, PlayStation 3


## N+ MOST WANTED LIPIEC 2009

**PROTOTYPE**
inFamous wysoko zawiesił poprzeczkę, ale Prototype bardzo różni się od gry Sucker Punch. To maksymalna rozwałka bez opamiętania. No i gorefest erste klasse.

**FIGHT NIGHT ROUND 4**
Wygląda świetnie, młóci się konkretnie, Tomasz Adamek wśród dostępnych zawodników – to nie może się nie udać.

**STAR OCEAN: THE LAST HOPE**
Coś mało japońskich erpegów od kilku miesięcy. Oto kolejny przedstawiciel.

# Zachód robi to lepiej?

Kiedy pięć lat temu Hideo Kojima krytykował japońskich developerów i zarzucał im tworzenie nudnych gier, podczas gdy na zachodzie powstawały takie tytuły, jak GTA: San Andreas, wiele osób uznało, że autor serii Metal Gear przesadził z sake. Amerykanie albo Europejczycy mieliby robić lepsze gry, niż mistrzowie z Kraju Kwitnącej Wiśni od dwóch dekad dostarczający zabójcze tytuły i najlepsze konsole? Trudno było oprzeć się pokusie popukania w czoło na znak pogardy dla herezji wypowiadanych przez, jakby nie patrzeć, genialnego japońskiego developera. A dziś...

Dziś Square-Enix wykupuje Eidos, żeby Anglicy za nich robili gry dla Europejczyków i Amerykanów. SEGA bardzo wcześnie w tej generacji mocno postawiła na tytuły spoza Japonii, Capcom również zleca firmom, czy to ze Szwecji, czy z Kanady, produkcję głośnych tytułów. Może nie aż tak głośnych, jak Resident Evil, Devil May Cry i Onimusha, ale też nie crapów. Dead Rising odniósł duży sukces, łatwo wyobrazić sobie jak duże są oczekiwania wobec sequela. Ale czy naprawdę Zachód robi to lepiej? Patrząc na Bionic Commando można szybko w to zwątpić. Kompletnie zmarnowany potencjał, brak pomysłu na wykorzystanie mocy bohatera, na wyrwanie się ze schematu liniowej strzelaniny. A może zdecydował brak doświadczenia, pieniędzy lub czasu? Zresztą, czy ktoś powiedział, że Bionic miał być hitem? To w dalszym ciągu dobry tytuł, nie zepsuje Capcomowi wizerunku. Wygląda świetnie, ma kapitalne sterowanie, nie jest zbyt japońsko dziwaczny. Może właśnie miał być trochę gorszy, tańszy w produkcji, w sam raz, żeby wydać go w okresie posuchy, a nuż ktoś kupi z braku lepszej opcji. Plany pokrzyżowało Sony proponując taką właśnie lepszą opcję, czyli inFamous. Miałem przyjemność rozmawiać z producentem gry Brianem Flemingiem, a jednocześnie jednym z trzech założycieli Sucker Punch. Zapytany o to, czy japońscy developerzy faktycznie są tacy słabi, odpowiedział trochę dyplomatycznie, że są doskonali w tym, co robią na konsolach „innej nowej generacji" (w domyśle na Wii oraz DSie) i w tym temacie nikt ich nie pobije.

Na uniwersytetach w Japonii przyszli developerzy uczą się fachu na starych devkitach do PlayStation 2, a tamtejsze firmy dopiero teraz dostrzegają, jaki błąd popełniły nie wzorując się na zachodnich kolegach po fachu, którzy wpompowali milionów dolarów w szkolenia pracowników, rozwój technologii, szukanie nowych rozwiązań w temacie game designu, itp. A taki Epic dostarczył silnik, dzięki któremu rzucił na kolana całą branżę. Teraz Crytek odpowiada działającym na konsolach CryEngine 3.0. Ten potwór pozwala autorom tworzyć i modyfikować grę na komputerze, a efekty od razu, w tym samym czasie, przetestować na konsoli. Co na to Japończycy? Czy mogą czymś zadziwić na PS3 i X360? „Czekam na nową grę Team ICO." – mówi Fleming. Świetnie, a my czekamy na Tekken 6, Final Fantasy XIII, a z projektów widmo chyba najbardziej na Gran Turismo 5. Jednak zdecydowanie bardziej lubimy grać, a zanim doczekamy się GT5, na tor prawdopodobnie wyjedzie Forza MotorSport 3. Może Zachód nie robi tego lepiej, ale na pewno szybciej, częściej i wcale nie bez magii, którą przez lata zachwycały gry z Japonii. Odrobiliśmy lekcję, teraz my mamy coś do powiedzenia, czego najlepszym dowodem będzie ten rok. Rozpoczynamy już teraz od recenzji amerykańskiego inFamous.

//Mielu

# inFAMOUS

txt: zooltar

**PLAYSTATION 3**

- Wydawca: Sony
- Producent: SuckerPunch
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GONZO:** Gra SuckerPunch momentalnie wygrała w moim rankingu na największe zaskoczenie obecnego roku. Po twórcach Sly'a oczekiwałem przeciętnej produkcji, tym bardziej, że to nowy dla nich gatunek. Dostałem wypasioną po brzegi grę o superherosie, który może nie różni się od głównych bohaterów Killzone 2 i Resistance 2, ale przynajmniej nadrabia umiejętnościami. InFamous to kapitalna, rozbudowana, zróżnicowana gra i naprawdę ostudziła mój zapał względem Prototype. Jest spóźnioną konkurencją dla Crackdown, ale zabijcie mnie, jeśli skłamię mówiąc, że źle wykorzystano ten czas. Jest kalorycznie. Cole potrafi zaskoczyć nawet po kilkunastu godzinach rozgrywki, a wydane pieniądze na pewno zwrócą się w postaci znakomitej zabawy. Zdecydowanie na najwyższym poziomie. **9/10**

## W TYM ROKU KAŻDA SUPERBOHATERSKA GRA JEST W SWOIM GATUNKU WYJĄTKOWA

Cole to przeciętny kurier rowerowy, jakich wielu na ulicach wielkich miast. Mieszka w Empire City, zajmuje się przewożeniem paczek, ma dziewczynę Trish i hobby – po nocach lubi się szwendać po mieście, odkrywając jego zakamarki. W hobby niezwykle pomaga Cole'owi doskonała znajomość parkouru – żaden płot czy mur nie jest naszemu bohaterowi straszny. Wszystko toczy się normalnie, aż pewnego dnia Cole otrzymuje zlecenie, które zmienia nie tylko jego życie, ale także życie wszystkich mieszkańców miasta. Jedna z ze zwykłych wydawałoby się przesyłek eksploduje McGrathowi w rękach tworząc olbrzymią kulę elektryczności, która niszczy jedną z dzielnic. Bohater jednak nie ginie. Wręcz przeciwnie – w czasie, gdy Empire City popada w coraz to większy chaos, Cole odkrywa w sobie niesamowite zdolności. Potrafi kontrolować przepływ prądu, a także magazynować energię w swoim ciele.

### BOHATER MIMO WOLI

Niecodzienna moc zaskakuje Cole'a. Nie czuje się gotowy na przyjęcie odpowiedzialności, a sprawę pogarszają tylko nieprawdziwe informacje rozprowadzane w telewizji – McGrath jest przedstawiany jako terrorysta, który doprowadził do śmierci tysięcy ludzi. Nieprzyjemnie biega się po ulicach miasta, którego mieszkańcu reagują na ciebie rzucając kamieniami i plując. A właśnie w tak nieprzyjemnych okolicznościach przyrody bohater musi przeprowadzić śledztwo i dowiedzieć się kto go wrobił.

Samo Empire City także się zmieniło. Jakby nieszczęść było mało, zaraz po wybuchu nadeszła tajemnicza epidemia, a kontrolę nad ulicami przejęły bezwzględne gangi. Policja sobie nie radzi, a ludzie albo chorują, albo muszą kryć się przed szaleńcami strzelającymi do każdego, kto znajdzie się w polu widzenia. Cole staje przed wyborem – może pomagać ludziom, albo się od nich odwrócić. W zależności od podjętej przez nas decyzji, zmieniać się będzie i Cole, i miasto, a do tego zobaczymy nieco inne sceny przerywnikowe. To powód dla którego warto zagrać w inFamousa przynajmniej dwa razy, bo za każdym razem przeżycie jest nieco inne.

JAK PALPATINE Smażenie przeciwników prądem jest nierealnie satysfakcjonujące. Jeśli wykupimy odpowiednie ulepszenie, to headshoty będą miały dodatkowe, niszczące efekty – na przykład wybuchające ciała.

Specjalnie na tę okazję przygotowano system karmy, który w przejrzysty sposób pokazuje, po której stronie Mocy opowiada się Cole. W trakcie gry można wielokrotnie natknąć się na tak zwane momenty karmy, w których można wybrać konkretne pozytywne, albo negatywne zachowanie. Na przykład, gdy grupa mieszkańców chce się wyrwać z miasta, a policyjny kordon blokuje im drogę, można strzelić z tłumu, sprawiając, że gliniarze zajmą się pałowaniem niewinnych, albo wystąpić przed szereg i z otwartą przyłbicą utorować drogę do wolności.

Są także sytuacje przygodne, które wpływ mają znacznie bardziej subtelny. Ludzi leżących na ulicy można ożywić (Cole działa jak defibrylator), albo wyssać z nich energię. Kolesia, którego wściekły tłum powiesił za nogi na lampie ulicznej, oskarżając o kradzież, można uratować, albo zostawić na pastwę losu. W ten sposób powoli przesuwamy się ku byciu zbawcą lub najgorszym koszmarem mieszkańców Empire City. A przy okazji zyskujemy nowe, interesujące moce, ale o tym później.

### PIASKOWNICA POD NAPIĘCIEM

InFamous to coś w rodzaju mieszanki Assassin's Creed, Gears of War i Crackdowna. Czyli krótko mówiąc, esencja gry sandboxowej – bohater w wielkim mieście, w którym musi wykonać trudną, wieloetapową misję, przy okazji czyniąc srogą miazgę.

Żeby sandbox był dobry, trzeba spełnić trzy warunki. Po pierwsze, sama piaskownica musi być interesująca. Trzeba skonstruować ją tak, by gracz dobrze bawił się i w trakcie wykonywania misji, i w czasie podróżowania. By było dużo zróżnicowanych zadań, a do tego gracz był

zaskakiwany niespodziewanymi sytuacjami. Miasto musi być dość duże, by było gdzie szperać i myszkować, ale nie przegięte, by przemieszczanie się od misji do misji nie nużyło. Właśnie takie jest Empire City.

Teren dzieli się na trzy wyspy, z których każda jest terytorium innego gangu. W miarę otwierania świata gry, pojawiają się nowe moce przyspieszające i uprzyjemniające (i tak przyjemne) podróżowanie, więc nigdy nie ma problemu z nużącymi spacerami. Oczywiście miasto odkrywamy wykonując rozmaite misje scenariuszowe – rozdajemy jedzenie (albo zabieramy dla siebie) tłumom, powstrzymujemy ataki gangsterów na szpital, strącamy bezzałogowe samoloty i przeszukujemy wraki, albo zwalczamy uzbrojone autobusy, z których wariaci strzelają do mieszkańców. Są misje, w których trzeba śledzić widmo energetyczne, które doprowadza nas do siedziby wroga, są wreszcie wielkie starcia, jak desperacka obrona więzienia przed atakiem armii Synów Ziemi (gang z drugiej wyspy). Typów misji jest cała masa i nawet, gdy z czasem pewne zadania poboczne zaczynają powtarzać

jest więc po prostu przydatne. Owszem, można je sobie odpuścić i zająć się tylko głównymi misjami, ale wtedy zasuwanie po mieście staje się wyjątkowo upierdliwe.

## WŁADCA DACHÓW

Dobry system przemieszczania to drugi warunek dobrego sandboxa. I po świetnie zaprojektowanym systemie misji i progresu to kolejny element, który w inFamous wykonano na piątkę z plusem. To jak

**DOBRY SYSTEM PRZEMIESZCZANIA TO DRUGI WARUNEK DOBREGO SANDBOXA I KOLEJNY ELEMENT, KTÓRY W INFAMOUS WYKONANO NA PIĄTKĘ Z PLUSEM**

motywy z zadań głównych, nie czujemy się robieni w konia, jak było to w przypadku Assassin's Creed. Tu nigdy nie ma sytuacji, że w kółko robi się to samo

Nowe moce Cole nabywa w trakcie wizyt w podmiejskich kanałach. Zostaje tam wysłany, by naładować generatory i przywrócić prąd w częściach miasta, w których został odłączony. To ważne, bo w trakcie walk zużywa się dużo energii i trzeba się często doładowywać. W zaciemnionych okolicach można do tego wykorzystywać tylko specjalne generatory i samochody, a to za mało, by móc stale korzystać z cole'owych mocy.

Gdy prąd zostanie już przywrócony, można zabrać się za wykonywanie misji pobocznych. Zaliczenie każdej z nich zabezpiecza pewien fragment miasta i przestają się tam pojawiać przeciwnicy. To ważne, bo na początku kontrola gangów jest totalna – po przejściu pierwszej misji co chwila natykamy się na grupy Żniwiarzy, czyli przedstawicieli gangu rządzącego Dzielnicą Neonów, a im dalej, tym więcej drzew (to jest – przeciwników na ulicach). Wykonywanie tych dodatkowych zadań

Cole porusza się po ulicach i dachach Empire City, to czysta poezja. Od czasów Altaira nie było bohatera, który poruszałby się z równą gracją (automatyczny Q(TE)siąże z Persji się nie liczy). Bohater potrafi się chwytać niemal każdego elementu otoczenia i z wielką łatwością wspina się po budynkach, słupach, czy płotach. Gdyby miał sieci, mógłby śmiało konkurować ze Spider-Manem.

Ale Cole nie ma sieci, a przynajmniej nie sensu stricto. Zamiast tego autorzy pozwolili mu bardzo kreatywnie korzystać z miejskiej sieci energetycznej. Dość szybko odblokowujemy umiejętność ślizgania się po kablach i torach. Dzięki temu nie musimy marnować czasu na bieganie i wspinanie

**LIKE MIKE** Nowe moce Cole'a pozwalają na wiele spektakularnych akcji, a miasto jest jakby stworzone do parkouru. Sucker Punch na piątkę odrobili pracę domową z superbohateryzmu.

### ŻYJĄCY ORGANIZM

W grze typu sandbox klimat tworzy nie tylko grafika, czy scenariusz, ale także wiele niepozornych na pierwszy rzut oka szczegółów. Przechodzień szukający jedzenia w śmietniku, fan robiący zdjęcie aparatem fotograficznym, czy nieszczęśnik słaniający się na nogach – to właśnie oni tworzą atmosferę inFamous. Podobnie jak w Fable to, jak otoczenie reaguje na Cole'a, zależy od podejmowanych wyborów – złego wszyscy nienawidzą, dobrego uwielbiają. Fajne są także zmiany w zachowaniu w stosunku do gangsterów – początkowo ludzie boją się ich i uciekają przy pierwszym kontakcie, a potem, ośmieleni poczynaniami Cole'a, zaczynają odpowiadać agresją na agresję. U mnie wygrała scena, w której przechodnie ukamieniowali Żniwiarza, który uchował się przed wściekłością mojego bohatera.

## ROZDWOJENIE JAŹNI
### czyli o rozterkach życiowych głównego bohatera

**Jedną z najfajniejszych cech inFamous jest to, jak Cole i otaczający go świat zmieniają się pod wpływem decyzji gracza. Inwestowanie w jedną ze stron opłaca się także z bardziej przyziemnych powodów – odblokowuje nowe, unikalne moce.**

Dobry Cole jaśnieje mocą i ma spokojną, pogodną twarz. Wystrzeliwane przez niego błyskawice są niebieskie, a wyższe poziomy mocy skupiają się raczej na unieruchamianiu niż zabijaniu przeciwników. Gdy decydujemy się na „dobrą stronę prądu", mieszkańcy zaczynają dbać o otoczenie. Znikają góry śmieci, a nad miastem świeci słońce.

Zły Cole strzela czerwonymi piorunami i choć wygląda to chyba jeszcze bardziej kozacko od niebieskich, ma też wadę – czerwone światło znacznie gorzej rozprasza mrok. Prócz koloru wyładowań, zmienia się także sam Cole. Skóra mu szarzeje, ciało pokrywają przerażające znaki, a twarz robi się szalona i wściekła. Strach się bać.

O karmę trzeba dbać. Każdego pokonanego, ale nie zabitego przeciwnika można w jakiś sposób wykorzystać do podbicia poziomu karmy i doświadczenia. Jeśli chcemy zapunktować u „dobrego prądu", można powalonych na ziemię przykuwać energetycznymi kajdanami. Zły Cole, może wysysać zdrowie i prąd z ciał.

Największy wpływ na karmę mają specjalne poboczne misje, nieodłącznie związane ze stroną, po której się opowiedzieliśmy. Jeśli gramy jako dobry, nie będziemy mogli wykonywać zadań dla złych i odwrotnie. Gdy wykonamy 5, 10 lub 15 takich misji, odblokowujemy wyjątkowe moce inne dla każdej strony.

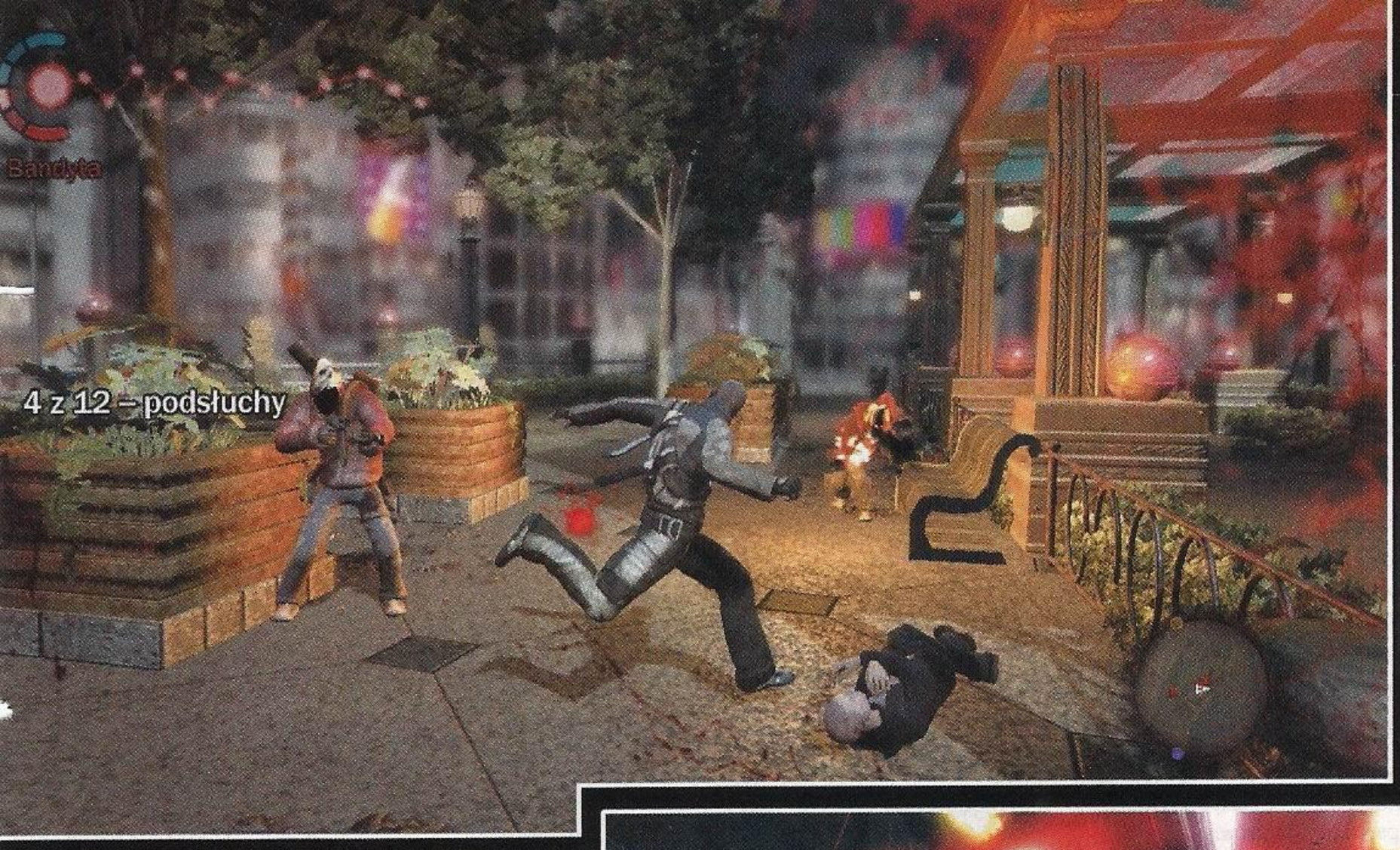
się, gładko przeskakując pomiędzy kolejnymi odcinkami kabli pod napięciem. Wspinanie nadal odgrywa ważną rolę w przemieszczaniu, ale już nie pierwszoplanową. To przesunięcie nacisku na inne środki transportu dzieje się dokładnie w takim momencie, w którym gracz nie jest jeszcze znudzony parkourem, ale już chciałby jakiegoś przyspieszenia podróży.

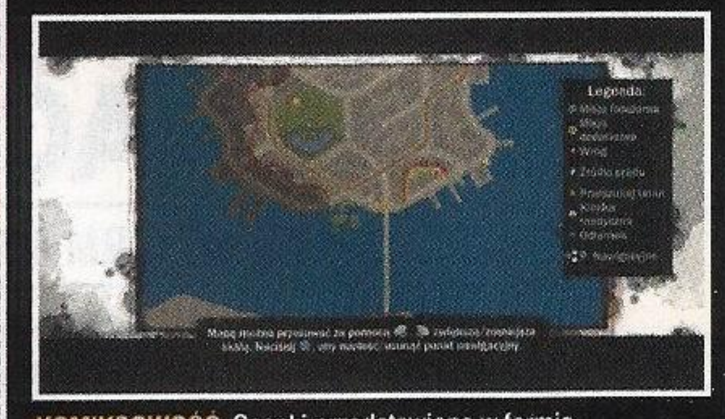
Ślizganie się to nie wszystko – z czasem Cole uczy się wykorzystywać prąd do szybowania. Wystarczy wcisnąć R1 i bohater zaczyna płynąć w powietrzu. Patent idealnie zgrywa się ze ślizganiem po kablach. Po odrobinie treningu można z łatwością łączyć ślizgi z szybowaniem, przeskakując z jednego przewodu na drugi. System jest tak naturalny i przyjemny w użyciu, że często zamiast wykonywać misje, beztrosko hasamy sobie po mieście. InFamous to po prostu bardzo dobry platformer, a miasto zaprojektowane jest tak, że można je traktować jak wielki tor przeszkód i bawić się nim bez skrępowania.

### AC PIORUN DC

Czas na trzeci element dobrego sandboxa – bohatera z fajnymi umiejętnościami. O mocach związanych z poruszaniem się już wspomnieliśmy, ale inFamous to przede wszystkim strzelanina, pod wieloma względami podobna do podpakowanego Gears of War. Wciskając kółko robimy widowiskowy unik, a jeśli Cole znajduje się w pobliżu jakiejś osłony (samochodu, muru),

**MIASTO MOJE A W NIM** Empire City jest spore, ale nie tak wielkie, jak Liberty. Gdy Cole zyskuje dodatkowe moce, podróż z jednego końca na drugi zajmuje najwyżej 3-4 minuty.






**KOMIKSOWOŚĆ** Scenki przedstawione w formie interaktywnego komiksu są stylowe i pasują do gry.

**ZŁY PORUCZNIK** Już dobry Cole potrafi narobić niezłego bałaganu, a moce jego złego wcielenia są jeszcze bardziej niszczące. Grając sukinsynem warto wykorzystywać elementy otoczenia – nie trzeba martwić się możliwymi ofiarami.

błyskawicznie się do niej przytuli. To ważne, bo choć bohater jest super, to jednak nie jest niezniszczalny.

W późniejszej części gry odblokowuje się co prawda umiejętność tworzenia energetycznej tarczy, ale nawet wtedy nie wolno szarżować. Przemieszczanie się od osłony do osłony to klucz do wygranej w starciach.

Jak łatwo się domyślić, możliwość kontrolowania prądu pozwala Cole'owi na bardzo widowiskowe go wyzwalanie. Podstawową formą jest pojedyncze wyładowanie, przypominające wystrzał z pistoletu, czy karabinka szturmowego. Wciśnięcie L1 wprowadza bohatera w tryb celowania, a R1 strzela. Wciskając prawego analoga można szybko zmienić rękę, co doskonale zastępuje wychylanie się zza rogów.

Z czasem pojawiają się coraz to nowe moce – podmuch przewracający samochody i unoszący przeciwników w powietrze, granaty energetyczne, wspomniana tarcza, czy rewelacyjne pociski przypominające rakiety. Te ostatnie można wystrzelić, a potem przekierować w inne miejsce zanim jeszcze trafią w cel. Idealnie sprawdzają się do wyjmowania przeciwników zza osłon.

Większość mocy ma kilka poziomów działania, które można wykupić płacąc punktami doświadczenia. Te otrzymujemy za wykonywanie misji i pokonywanie przeciwników – to kolejny powód, by robić zadania poboczne, bo inaczej Cole będzie cieniarzem. Element RPG został wprowadzony nienachalnie, jedyne o czym zapomniano, to o jakimś systemie przypominania o niewydanych punktach doświadczenia.

Moce są fajne, ale jeszcze fajniejsze jest to, jak się ich używa. Strzelaniny są po prostu rewelacyjne. Cole skacze od osłony do osłony, wali piorunami w przeciwników, samochody wybuchają, a podmuchy przesuwają kolejne auta, z lamp sypią się skry. Efekty towarzyszące mocom wyglądają przepięknie, a o wyładowaniach elektrycznych można by napisać cały elaborat. Zwłaszcza zmasowany ostrzał granatami, czy pociskami energetycznymi ma oszałamiające skutki – ekran zostaje dosłownie zalany światłem, wszędzie widać błyskawice przebiegające realistycznie po przedmiotach, a przeciwnicy latają w powietrzu. Walki w inFamous to prawdziwa orgia zniszczenia, przypominająca najlepsze sceny z Gearsów. Nawiasem mówiąc, wśród moich kolegów energetyczny golem natychmiast zyskał przezwisko Brumaka.

Oprawa graficzna wymyka się jednoznacznym ocenom. Narzekacze wytykają przeraźliwy pop-up, słabe tekstury, mało zróżnicowane modele przechodniów, czy paskudne przerywniki wykonane na enginie gry. Ale z drugiej strony oświetlenie, efekty specjalne, animacja – wszystkie te elementy grają w 100%. Być może poszczególne części inFamousa mają wady, ale całość prezentuje się świetnie, a grę ogląda się jak dobry film o superbohaterze.

**JESTEM TĄ GRĄ ZAUROCZONY. JAK DLA MNIE JEST TO OBECNIE JEDEN Z NAJCIEKAWSZYCH TYTUŁÓW NA PS3 I CHOĆ BRAK W NIM MULTIPLAYERA, TO JEST CO ROBIĆ PRZEZ DŁUGIE, DŁUGIE GODZINY**

Jestem tą grą zauroczony. Jak dla mnie jest to obecnie jeden z najciekawszych tytułów na PS3 i choć brak w nim multiplayera i koopa, to jednak jest tu co robić przez długie, długie godziny (skończenie jedną stroną zajmuje 20-25 godzin). To świetny sandbox, świetny platformer i świetna strzelanina, a do tego zręcznie opowiada historię o superbohaterze targanym wyborami moralnymi.

Do całkowitego ideału zabrakło niewiele, ale dla każdego posiadacza PlayStation 3 to klasyczne „musiszmieć". ■■

**OCENA** **8.9/10**

+ ŚWIETNY SANDBOX, WZOROWE STRZELANINY I SYSTEM PORUSZANIA
– DROBNE USTERKI TECHNICZNE I OKAZYJNE PRZYCINANIE ANIMACJI

**OSZAŁAMIAJĄCE EFEKTY SPECJALNE I FAJNY BOHATER**

## MADE IN POLAND

InFamous został wydany w pełnej polskiej wersji językowej. W Polsce wydawanie gier konsolowych w zlokalizowanych wersjach to nadal rzadkość, więc rozsądek każe przyjmować każdą z nich z otwartymi rękami. Trudno jest jednak pokochać agentkę FBI Moyę (oficer prowadzącą Cole'a), która beznamiętnym głosem odbębnia swoje kwestie. Trudno zachwycić się takimi kwiatkami, jak przypadkowy przechodzień mówiący do Cole'a „Masz ducha człowieka, który może stworzyć szczęście". W takiej chwili na usta ciśnie się tylko jedno – WTF? Na plus zaliczam fajnie dobrany głos Cole'a. Jest smutniejszy i bardziej mroczny niż ten z angielskiego oryginału, ale radzi sobie zaskakująco dobrze. Całości jednak nie ratuje i trzeba ją zaliczyć do prób szlachetnych, ale nieudanych.

# EXCITEBOTS TRICK RACING

## COŚ POMIĘDZY MOTORSTORM A MARIO KART

txt: KAXI

**Wii**

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Monster Gms
- Liczba graczy: 1-2 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**FAX:** W przypadku wyścigów na Wii nie zamierzam narzekać. W każdym razie nie za mocno. W tym gatunku sterowanie sprawdza się bardzo dobrze i faktycznie dostarcza słuszny poziom miodu. Oprawa graficzna może i nie zachwyca, ale wrażenie prędkości i szalona jazda rekompensują wszelkie niedoróbki. Producent zaszalał z kilkoma niezłymi pomysłami, projekty tras dają radę, a wyścigi są emocjonujące, więc śmiało polecam. 8/10

Od czasu do czasu do na rynku pojawiają się pozycje, przy których nie sposób nie ryknąć śmiechem. I nie chodzi o zabawne dialogi czy gagi, ale same założenia rozgrywki, które pachną takim absurdem, że każą zastanowić się nad kondycją psychiczną autorów. Najlepszym przykładem jest dla mnie seria Wario Ware (szczególnie edycja na Wii), która mimo przeszło dwóch lat na karku, za każdym razem kładzie mnie na łopatki swoim zamierzonym kiczem. Trzysekundowe mikro-gierki, gdzie jedna jest fragmentem Wind Wakera, a następna powstała w Paincie, bawią mnie do łez i nie będzie przesadą, gdy powiem, że Wario Ware Twisted jest dla mnie Latającym Cyrkiem Monty Pythona gier video. A w jakim celu ten przydługawy wstęp? Ponieważ Excitebots bawi w ten sam sposób – absurdem.

### Z TEJ SAMEJ BECZKI

Recenzowany tytuł wyszedł spod ręki autorów Excite Truck i w pewnym sensie jest jej sequelem. Albo raczej inną wizją. Trzon rozgrywki pozostał ten sam i wciąż przekroczenie mety na pierwszym miejscu nie liczy się aż tak bardzo, jak zebranie największej liczby gwiazdek, które przyznawane są podobnie jak Kudosy w serii PGR. Podniebne wysoki z hopek, slalom między drzewami, grindowanie, a nawet efektowne dzwony – to wszystko jest punktowane. Ponadto w dalszym ciągu na trasach można znaleźć znaki zapytania, które powodują przekształcenia terenu (wyrasta góra, pojawia się dolina, trasę zalewa woda). Autorzy doszli jednak do wniosku, że to wszystko za mało i uczynili rozgrywkę jeszcze bardziej szaloną. Po pierwsze, wywalili ciężarówki i zastąpili je czymś w rodzaju Transformersów – owadopodobnymi mechami zmieniającymi się w czterokołowe pojazdy. Ich projekty są naprawdę żałowo-kałowe (jak podobnież mówi się dzisiaj w gimnazjach) i w sumie nie zdziwię się, jeśli większość z Was skreśli tę pozycję po spojrzeniu na screeny. W jeżdżeniu metalowym konikiem polnym nie ma nic z 'excite'.

Taki zabieg pozwolił jednak wzbogacić zabawę o nowe elementy. Mechy wyposażono w ramiona, pozwalające w odpowiedniej chwili zaczepić się o kolorowe poprzeczki, żeby następnie wystrzelić pojazd do przodu. Owych poprzeczek są generalnie trzy rodzaje i tak przy żółtych należy w dobrym momencie machnąć wiilotem, przy czerwonych liczy się rytmiczne kręcenie kontrolerem, co nabija moc wystrzału, a różowe są połączeniem tych dwóch schematów. Brzmi to może głupkowato, ale właśnie w tym tkwi sedno: to jest tak bez sensu, że aż bawi. A to wciąż nie wszystko.

### WARIO BOTS: TWISTED RACING

Strzelaniny już na dobre weszły w symbiozę z platformówkami, panowie z Monster Games wpadli więc na pomysł, by i do wyścigów wprowadzić coś z innych gatunków. Padło na... minigierki! Część ze skrzynek rozrzuconych na trasie uruchamia konkurencje, których zaliczenie wzbogaca gracza o pożądane gwiazdki. Z początku nie byłem przekonany do tego pomysłu, ale w praktyce sprawdza się on całkiem solidnie.

Wyobraźcie sobie, że pędzicie z dopalaczem, przepychając się z innymi kierowcami, a po rozbiciu skrzyni w oddali pojawia się bramka i piłka. I w tej całej zawierusze należy jeszcze tak wjechać w gałę, by posłać ją do siatki. Szaleństwo. Poza piłką nożną, w trakcie wyścigów zagracie także w futbol amerykański, kręgle, rzutki, rzucicie szarlotką w wielką twarz klauna albo wybijecie rytm na tamburynie (wtf?). Dodatkowo pojazdy mają swoje dwunożne wersje, przed którymi otwierają się nowe możliwości, o tak kuszących nazwach, jak choćby Super Sandwich. W większości minigierek można się sprawdzić także na spokojnie, w osobnym trybie, którego ukończenie to jednak twardy orzech do zgryzienia.

W Excitebots wszystkiego jest pełno, więc nie bójcie się, że po dwóch wieczorach odłożycie grę na półkę. Przygotowano kilkadziesiąt tras w kilkunastu zakątkach świata, parę klas pucharów, a przede wszystkim mnóstwo pierdółek, których zdobycie będzie kosztowało sporo czasu i potu. Albo wysokich wygranych w trybie online, o którym więcej w ramce. A na koniec zawsze zostaje dziwaczny dodatek, w którym gracz jednocześnie ściga się i gra w pokera. Gdyby nie nieco tania oprawa, ocena byłaby wyższa. ■■

**NIBY-KIEROWNICA** Plastikowe kółko dołączane do Mario Kart Wii okazało się sporym sukcesem. Pojawił się także zestaw Excitebots + kierownica, ale samym wiilotem też się wygodnie steruje.

**ODWAŻYSZ SIĘ?** Znajomym zapisanym w konsoli można wysyłać swoje powtórki i wyniki. Niby standardowa opcja, ale tylko z pozoru, gdyż z własnego przejazdu możemy zrobić wyzwanie i do przesyłki załączyć nagrodę w postaci gwiazdek. Jeśli kumpel pobije nasz rekord, wzbogaci również swoje konto.

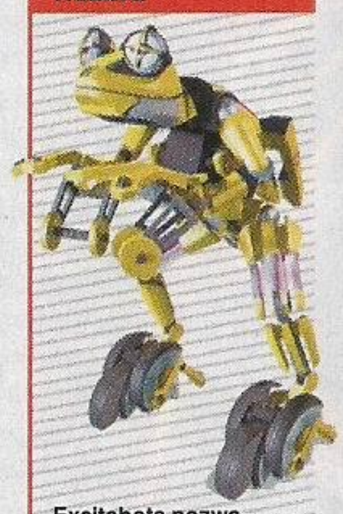
**KROK WSTECZ** Exite Truck było jedną z kilku (dosłownie!) gier na Wii, które pozwalały podłożyć własną muzykę za pomocą karty SD. Liczyliśmy, że i w sequelu znajdzie się taka opcja, ale niestety. Online nie korzysta z mikrofonu WiiSpeak.

**OCENA** 7.3/10

➕ ŚWIEŻE PODEJŚCIE, DUŻO TRAS, SPORO DO ODBLOKOWANIA
➖ FATALNY DESIGN POJAZDÓW, NISKOBUDŻETOWY POSMAK

AUTOBOTY WEDŁUG NINTENDO

**Hazard**



**Excitebots pozwala bawić się lokalnie tylko dwóm osobom, i to na dodatek bez udziału przeciwników sterowanych przez konsolę. W takiej sytuacji jedyną słuszną formą multiplayera jest wystartowanie online. Można się zmagać zarówno w klasycznych (jak na tę grę) wyścigach, jak i we wspomnianym Poker Race. Fajne jest to, że przed wyścigiem gracze wrzucają do puli gwiazdkową walutę i zależnie od wkładu własnego i zajętego miejsca otrzymują zapłatę po jego zakończeniu. Jeśli jest się dobrym, to jest to szybki sposób na zebranie gwiazdek koniecznych do kupienia nowych pojazdów i innych bonusów.**

# DAMNATION

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Codemasters
- Producent: BlueOmega
- Liczba graczy: 1-2 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIGD
DESIGN

**GULASH:** Jeezu. Mielu ma rację, za taką cenę absolutnie nie kupujcie Damnation. Poczekajcie aż stanieje do 32 złotych, może do tego czasu ukaże się jakaś łatka przyspieszająca rozgrywkę, czy nowy zestaw mapek do multi, na których rzeczywiście da się grać. Albo wiecie co, zapomnijcie o tej grze, szkoda na nią Waszego czasu. Grafika jest brzydka, animacje ruchów postaci przerażające, a muzyka brzmi jak kiepska podróbka tej z Terminatora. Jeśli zdarzyłoby Wam się zagrać w Damnation, mamy dla Was zadanie. Napiszcie zabawną recenzję tego crapa, na dwa tysiące znaków. Trzy najśmieszniejsze nagrodzimy. Jakimś crapem z szafy. 3/10

## JAK DO TEJ PORY TO NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE ROKU

Nie powiem, żeby Damnation zapowiadane było jako hit i żebyśmy jak na szpilkach wyczekiwali tej strzelanki TPP z elementami platformera, ale to miała być mimo wszystko porządna gra. W końcu tworzyli ją ludzie, którzy zdobyli nagrodę w konkursie na najlepszego moda do Unreal Tounrament. Teraz, wyposażeni w Unreal Engine 3, dostarczyli takiego crapa, że aż przykro. Gdyby wykorzystali chociaż połowę mocy silnika, Damnation wyglądałoby o wiele lepiej, a tak z ekranu straszą postacie poruszające się jak wyciosane z drewna. Takie kłody pamiętam z czasów PS one, a wcale nie mam ochoty na powroty do przeszłości, zwłaszcza gdy słyszę o tysiącach animacji ruchu w Uncharted 2, a później widzę filmik z rozgrywki (i zbieram szczękę z podłogi).

### WOLNIEJ TAM NA DOLE

Powiecie, że to niesprawiedliwe porównywać grę debiutantów do megaprodukcji Naughty Dog. Słusznie, jednak Damnation próbuje konkurować z tamtym tytułem. Choćby w temacie multiplayera zbudowanego z myślą o walkach rozgrywanych na wielopoziomowych planszach. Podczas takiego Capture the Flag trzeba wnieść flagę na ogromną wysokość, wspinaczka jest zabójczo długa. W U2 znajdzie się podobny tryb. Nie grałem, ale patrząc na doskonałą część pierwszą jestem pewny, że szybkie strzelanie, płynne przeskakiwanie między osłonami i śmiganie po gzymsach będzie mi sprawiać przyjemność. W Damnation wspinanie się jest powolne i męczące, trzeba walczyć ze źle ustawiającą się kamerą oraz ogarnąć mało intuicyjne sterowanie. Zbyt często, żeby w ogóle ustawić się do skoku musiałem nacisnąć i przytrzymać przycisk. O płynności przechodzenia z jednego ruchu w drugi w ogóle lepiej nie wspominać.

Po szaleństwach na linie w Bionic Commando, ślamazarne wdrapywanie się w grze Blue Omega podziałało na mnie jak lodowaty prysznic.

### GDZIE TA PARA?

Zaletą Damnation miały być otwarte przestrzenie. Chodziło o to, żeby gracz wykombinował sobie jak przedostać się na drugą stronę. Zadanie przerosło projektanta poziomów albo/i programistów, w wyniku czego owszem, czasem można wybrać inną ścieżkę niż ta najbardziej oczywista, ale tego typu momenty należą do rzadkości. Generalnie chyba nie chodzi o to, czy można obejść pięć domków od lewej, prawej lub przejść po dachach. To zbyt mała skala, żeby mówić o czerpaniu przyjemności z wybierania własnej ścieżki prowadzącej do celu.

Jeśli wszystko tak zasysa, to może chociaż przyjemnie się strzela? Wolne żarty, ze wszystkich broni w miarę sensowny jest karabin snajperski i pistolet. Czemu nie shotgun? Bo niby ma duży rozprysk, ale ciężko trafić przeciwnika. Karabin też nie, bo kule lecą gdzie chcą, ale rzadko do celu. Wychylanie się zza osłony, żeby strzelić serią we wroga, jest stresujące, gdyż jemu nic się nie dzieje (kule lecą obok), a on za to odda trzy strzały i bohater już prawie wita się z Kostuchą. Lepiej skorzystać z pistoletu, przynajmniej pocisk sięgnie celu. Karabin snajperski jest najlepszy, bo przeciwnicy są zbyt daleko, żeby stanowić zagrożenie. Inna sprawa, że przez lunetę widać, jak stoją wryci w jednym miejscu. Ruszą się, gdy gracz się zbliży. O rany, naprawdę nie mogą spacerować?

### LIGA OSIEDLOWA

Damnation to niskobudżetowy crap, w Stanach sklepy już sprzedają go za pół ceny, u nas kosztuje prawie dwie stówki. Nie polecam nawet za darmo. Fabuła jest nędzna, a gra aktorska koszmarna. Przyszli aktorzy, podłożyli głosy w jeden dzień, dorobili kilka centów do wypłaty i poszli. Szkoda, że wyszedł taki crap, bo bardzo rzadko trafia się gra, której akcja rozgrywa się w steampunkowym świecie. Zawsze fajnie zobaczyć bronie złożone z rur, przegrzewające się, aż leci z nich para. Te w Damnation wyglądają przeciętnie, ale to mnie nie dziwi. Artystom odpowiedzialnym za projekty postaci, czy broni właśnie, zabrakło wyobraźni, warsztatu, a może po prostu za mało im zapłacono i dlatego nie przykładali się do roboty. Zupełnie jak programiści, producent, wspomniani przed chwilą aktorzy. Efekt jest taki, że ich gra zarabia ode mnie trzy midasy. ■■

**JAZDA** Gdyby rozgrywka była szybsza, dało się płynnie poruszać po arenach, a strzelanie dawało satysfakcję, może wtedy zaprosiłbym kumpla do koopa. Teraz nie ma to sensu, zresztą poziomy nie są dostosowane do zabawy w kooperacji. Każdy szedłby swoją drogą i grał sam.

**DZIKI ZACHÓD** Miałem nadzieję, że grając poczuję klimat „Mrocznej Wieży" Stephena Kinga, ale nic z tego. Bohater mógłby być zakuty w zbroję rycerza i nie zrobiłoby to żadnej różnicy. Lipa.

OCENA **3.2/10**

**PLUS JEST TAKI, ŻE NIE TRZEBA W TO GRAĆ**
**MINUSY TO CAŁA RESZTA. BARDZO SŁABA GRA**

JAKI TYTUŁ, TAKA GRA

### Poznęcajmy się

**Może kiedyś, przed denominacją ocen, wystawiłbym czwórkę z plusem, ale nie dziś. Ta gra nawet w połowie nie jest tak dobra, jak Bionic Commando, ocena jest zatem idealna. Damnation to jedno wielkie nieporozumienie. Dobijała mnie sztuczna inteligencja zarówno pomocników, jak i przeciwników. Wrogowie często dostawali kulkę, a jedyną ich reakcją było zrobienie kilku kroków do przodu i wycofanie się na pierwotną pozycję, gdzie znów ich trafiałem. Towarzysze szukali schronienia przed osłoną zamiast za. Nawet nie wpadli na to, żeby się odwrócić i nawiązać walkę, skoro już wystawili się na ostrzał. Słaba jest jazda na motorze, pojazd pędzi tak szybko, że nawet nie trzeba przejmować się przeciwnikami, i tak nie trafią. Zbyt często nie jest zaznaczone dokąd należy jechać, co kończy się źle.**

# GHOSTBUSTERS

## 25 LAT TRZEBA BYŁO CZEKAĆ NA REALISTYCZNY STRUMIEŃ PROTONÓW

txt: GULASH

**PLAYSTATION 3**

- Wydawca: Sony
- Producent: Terminal R.
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

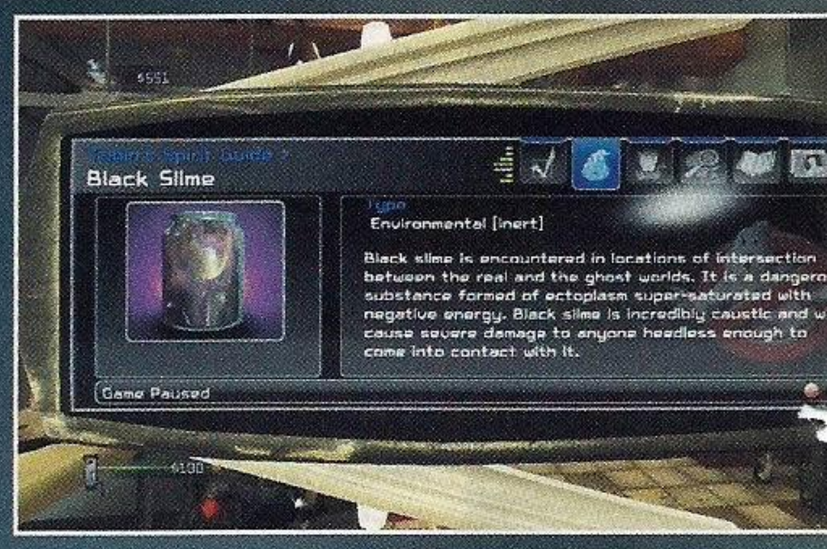
**MIELU:** Myślałem, że będzie crap skoro Activision zrezygnowało z wydania gry, ale łapanie duchów, a przy okazji demolowanie otoczenia, sprawia dużo frajdy. Momentami można się nie na żarty przestraszyć, okazji do śmiechu również nie brakuje. Komedia, horror i strzelanka w jednym? Mieszanka wybuchowa. Nie mogłem się odkleić. **8/10**

Ghostbusters to jeden z moich ulubionych filmów z lat szczenięcych i gdy tylko gra pojawiła się w redakcji, rzuciłem się na nią jak na, hmm... Po prostu rzuciłem. Ghostbusters: The Video Game to bezpośrednia kontynuacja dwóch kultowych obrazów. Doktorzy Ray Stantz, Egon Spengler, Peter Venkman oraz ciemnoskóry Winston Zeddemore w dalszym ciągu pracują jako łowcy duchów, a za ich usługi płaci burmistrz Nowego Jorku. Widać oficjalnie uznano, że taka służba miejska również jest potrzebna. Scenariusz w oczywisty sposób nawiązuje do poprzednich przygód wesołej ekipy – po raz kolejny Gozer Gozerian, sumeryjska siła nieczysta, próbuje przedostać się do naszego świata za pomocą wszelkich (nie)możliwych sztuczek. Do kogo zadzwonimy? Do Ghostbusters, naturalnie. Dobrze wiedzieć, że ekipa w dalszym ciągu okupuje swoje obskurne biuro (po którym można łazić i zwiedzać), ma tę samą zrzędliwą sekretarkę i w dalszym ciągu na misję wyrusza fachowo obudowanym kombiakiem. Biznes kręci się na tyle dobrze, że panowie postanawiają zatrudnić piątego pogromcę duchów – w tej roli właśnie bezimienny gracz, nazywany często przez kolegów „rookie", bądź nawet „noob", hehe. Bezimienny czy nie – do tej roboty nadaje się idealnie i jak się okazuje, bardzo szybko zostaje poddany pierwszej próbie. Hodowany w celach eksperymentu naukowego, polegającego na próbach udomowienia, Slimer (ten glutowaty, wiecznie obżerający się zielony duch z pierwszej części filmu) urywa się ze swojego terrarium i zwiewa do piwnicy, gdzie udajemy się razem ze Stantzem, który podczas tego wprowadzającego poziomu objaśnia podstawy działania ekwipunku Pogromców Duchów.

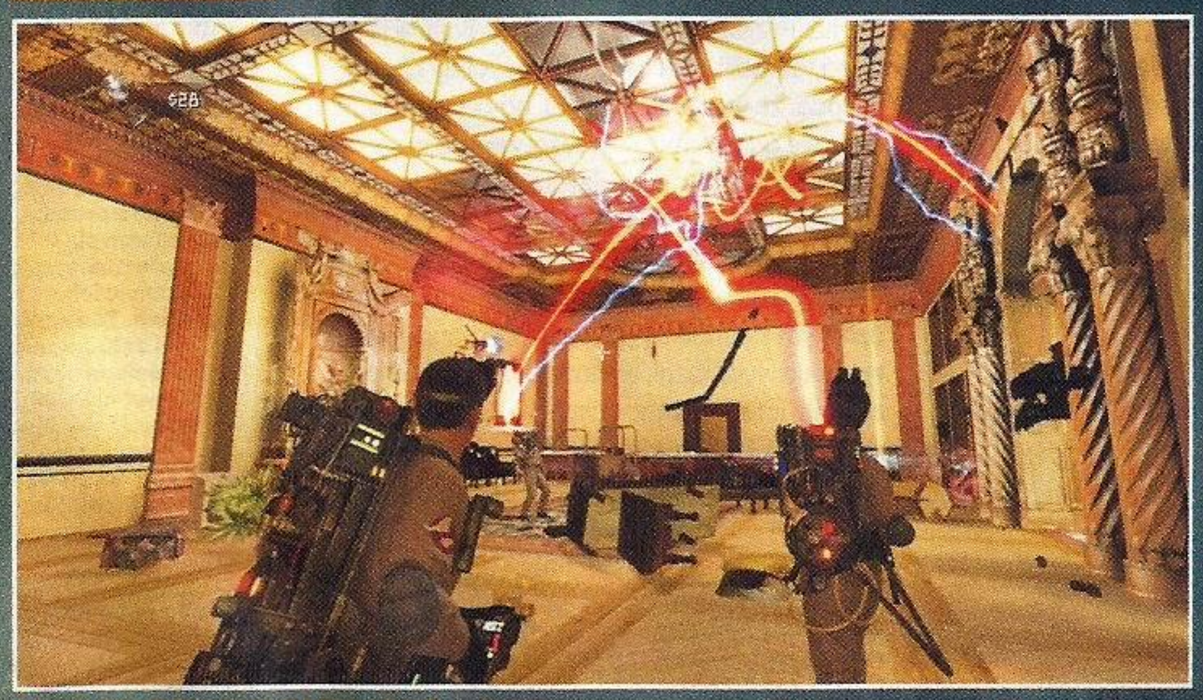
### KLAWO JAK CHOLERA, EGON

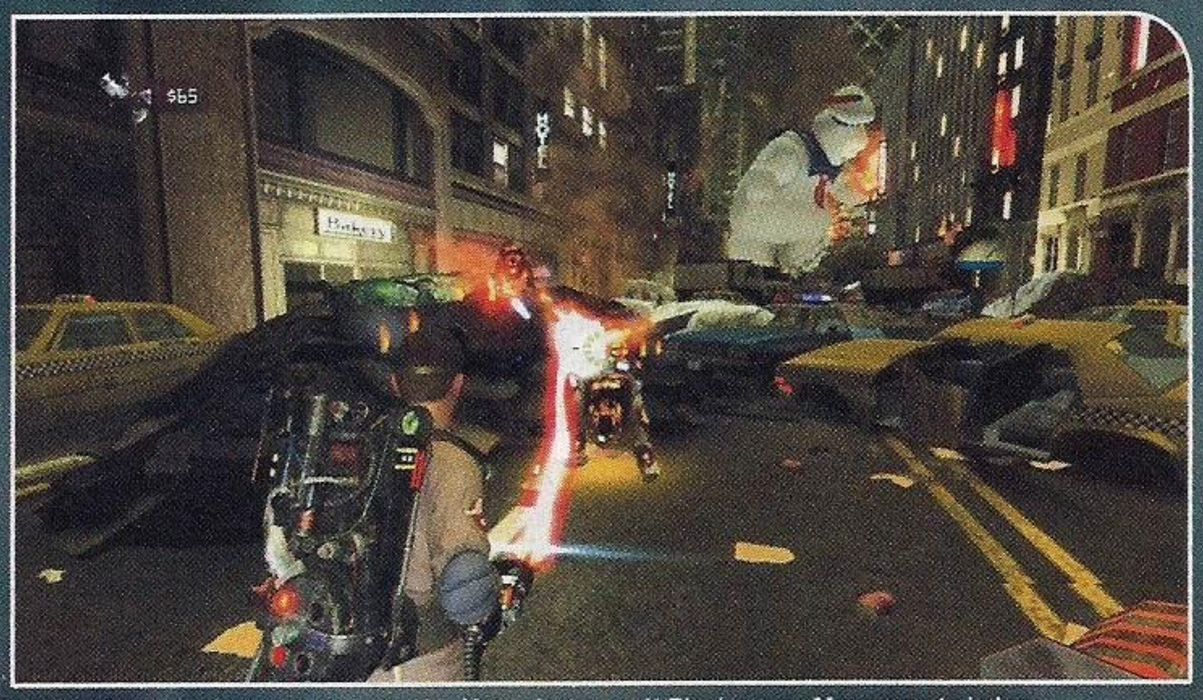
Podstawą jest naturalnie wyrzutnia protonowego strumienia, która męczy ducha i powolutku zdejmuje jego ochronną poświatę – gdy podmęczymy nieboraka, możemy go „skleić" do wiązki protonów. Następnym, zdecydowanie najprzyjemniejszym krokiem jest obijanie go o ściany, sufit i podłoże, aż przestanie wierzgać, by w końcu, w dalszym ciągu trzymając w mocy strumienia, zawlec go nad wcześniej rzuconą na ziemię pułapkę. Teraz wystarczy pilnować, by się nie wyrwał i pułapka zasysa nieboraka. Pozornie proste, choć takie nie jest, jednak najważniejsze, że działa bez pudła i dostarcza masę radochy – bo to właśnie na tym przecież musi opierać się gra o Ghostbustersach. Efekt wyzwolenia strumienia protonów jest mocarny, czuć uwolnioną siłę zabawki, którą dodatkowo potęguje fakt, iż otoczenie jest podatne na demolkę. Jeśli coś znajduje się w pomieszczeniu, może zostać rozwalone, przesunięte, zdemolowane... Ba, nawet ściany nie oprą się potędze protonów. Jakkolwiek absurdalnie to nie brzmi.

Nasz bohater jest swego rodzaju pilotem-oblatywaczem nowego sprzętu, czego bardziej doświadczeni koledzy zresztą nie ukrywają. Egon co jakiś czas oddaje mu do dyspozycji nowe, nazwijmy to, bronie. W miarę postępów w grze, Spengler upgrade'uje zestaw do czterech specyficznych broni – oprócz podstawowego strumienia protonów jest zielony śluz, ciemna materia oraz specjalne pociski energetyczne. Każdą z broni można prowadzić ogień na dwa sposoby, ale nie tylko – na przykład można z zielonego śluzu wystrzelić coś na kształt liny, łącząc dwa znajdujące się nieopodal obiekty i przyciągnąć je do siebie. Z kolei ciemna materia ma moc spowalniania co bardziej krzepkich duchów, i tak dalej. Nowe funkcje przyporządkowane są pod przyciski na krzyżaku, a przełączanie odbywa się w locie. Z wykorzystaniem różnych broni wiąże się jeszcze fakt, iż duchy mają swoje klasy i gatunki różnie reagujące na daną broń.

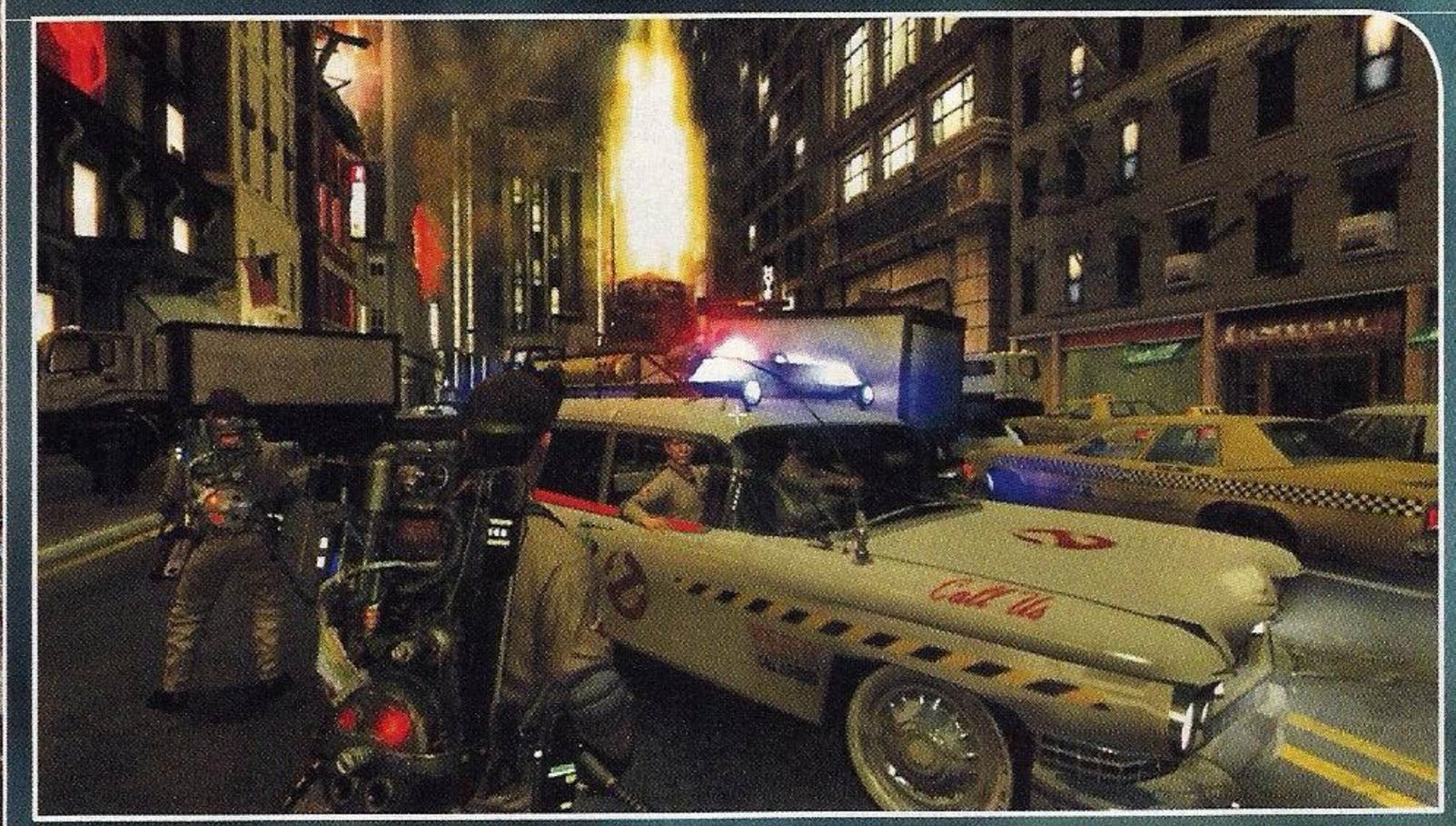



Przyjemnie rozwiązane łapanie duchów jest naturalnie esencją gry i pojawia się stosunkowo często. Na szczęście autorzy na tym nie poprzestali i jest kilka elementów, które urozmaicają zabawę. Oprócz duchów pojawiają się także opętane i agresywne, nazwijmy to, miniony – służki duchów; czy to stare zbroje, czy monstra zbudowane



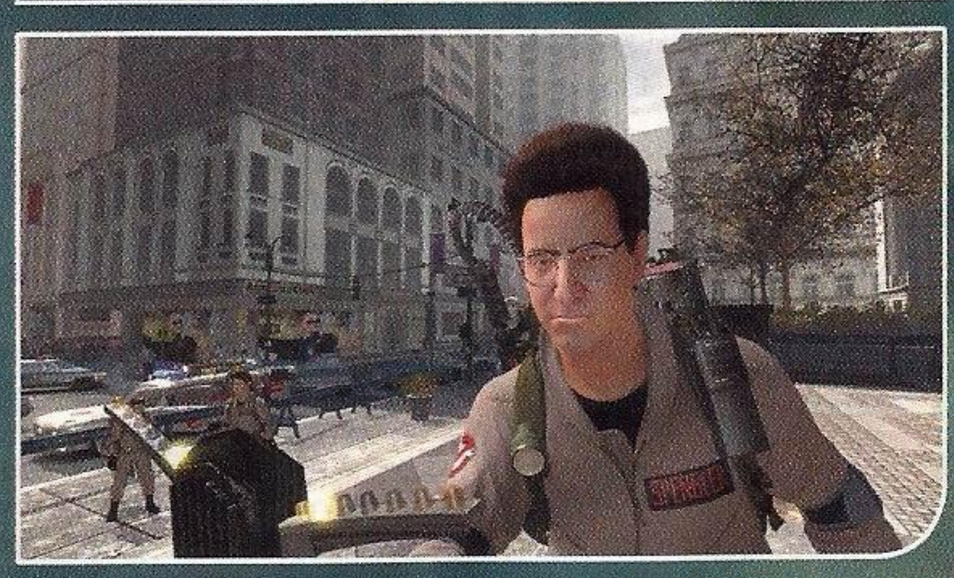


**DEMOLKA I PIANKOWY MARYNARZYK** Chłopaki niespecjalnie przejmują się otoczeniem, które pięknie psuje się pod wpływem strumieni protonów. Natomiast powrót Piankowego Marynarza to jeden z zabawniejszych momentów w grze, a walka z nim to osobna mini-gra. Nie zawodzi.



**W TRASIE** Ciekawe, jak wyglądałby sandbox z Ghostbustersami. No, ale w tym celu developer musiałby odtworzyć większy fragment Nowego Jorku, niż kilka kluczowych miejscówek, jakie znalazły sie w grze.

**SKANUJ, SKANUJ** Skaner służy do przeglądania otoczenia w poszukiwaniu śladów duchów, a także znacznie pomaga w zbieractwie. Można przy tym chodzić.



z książek. Ich zamykać w pułapkach nie trzeba, wystarczy porządnie ostrzelać. Są także naturalnie pojedynki z midbossami i bossami, które rządzą się swoimi prawami. Ostatnim wartym wspomnienia elementem jest specjalny skaner pokazujący energię psychokinetyczną – gra przełącza nas w tryb fpp, podczas którego szukamy śladów obecności nieszczęsnych, zawieszonych między wymiarami istot oraz specjalnych przedmiotów. To sympatyczny przerywnik, ale nie wnosi wiele do rozgrywki.

Bardzo fajnie rozwiązano HUD (skrót od Heads-Up Display), czyli paski energii itp. – otóż wzorem Dead Space wszystko znajduje się na plecaku bohatera w postaci migających lampek. Tak naprawdę nie trzeba się tym jednak specjalnie przejmować, energia odnawia się sama, a konieczność poszukania spokojniejszego miejsca sygnalizuje pulsująca na ekranie czerwień. Co prawda w grze raczej trudno zginąć, bo póki jeden z Ghostbustersów trzyma się na nogach, może „ożywić" pozostałych, ale w kilku przypadkach jest naprawdę gorąco.

Najwyraźniej taki urok tego świata. Design menusów wydaje mi się lekko przestarzały, ale z drugiej strony jest czytelny, a cała gra zawiera po prostu multum informacji o sprzęcie Ghostbusterów, duchach i tym podobnych. No i animacji zdarza się potężnie zwolnić, ale jestem w stanie przymknąć na to oko, bo czasem liczba efektów obecnych jednocześnie na ekranie jest porażająca.

## NIE MA DANY? NO NIE...

Olbrzymią siłą tej gry są postacie, scenariusz i dialogi. Fani będą wniebowzięci informacją, że niemal cała ekipa z filmu jest na pokładzie. Mamy więc nie tylko twarze aktorów stworzone na ich podobieństwo, ale także ich głosy nagrane specjalnie dla potrzeb scenariusza gry. Dan Akroyd (Stantz), Harold Ramis (Spengler), Bill Murray (Venkman) oraz Ernie Hudson (Winston) są w rewelacyjnej formie i sypią żartami jak z rękawa. Ba, jest nawet Walter Peck, z którego Ghostbustersi cały czas robią sobie jaja, a który, podobnie jak w filmach, nieustannie próbuje zamknąć ich biznes. Niestety, Sigourney Weaver olała temat i Dana Barrett nie pojawia się w grze – mamy za to zupełnie nowy obiekt opętania przez Gozera, a także afektu niepoprawnego Venkmana – doktor Ilyssę Selwyn graną przez znaną aktorkę serialową Alyssę Milano. Tak na marginesie, to porwana córka Arnolda z „Commando" – wiedzieliście? Tak więc dialogi i głosy postaci pierwsza klasa, zwróciłem także uwagę na świetną muzykę i opracowane z pieczołowitością efekty dźwiękowe, które na porządnym zestawie brzmią po prostu rewelacyjnie.

**FANI BĘDĄ WNIEBOWZIĘCI INFORMACJĄ, ŻE NIEMAL CAŁA EKIPA Z FILMU JEST NA POKŁADZIE. MAMY WIĘC NIE TYLKO TWARZE AKTORÓW, ALE TAKŻE ICH GŁOSY**

Gra jest liniowa, nie sposób się zaciąć, a każdy z siedmiu poziomów trwa około godziny. W tym czasie chłopaki (bo zawsze towarzyszy nam jeden, a czasem nawet kilku Pogromców) odwiedzą niejedno miejsce w Nowym Jorku... Ba, nawet wskoczą do innego wymiaru, ale nie będę już spoilował. Dzieje się dużo, na pewno nie można narzekać na nudę, a pomysły autorów miejscami pozytywnie zaskakują. To uczciwa, wcale niemała pozycja, dostarczająca solidnej porcji rozrywki.

Wady? Autorzy pogubili się nieco, jeśli chodzi o walki z bossami. AI towarzyszy naszego zucha momentami głupieje i zamiast pomagać – przeszkadza, zaś sami bossowie, cóż, niektórzy wydają się nieco z innej bajki.

Gra ma nowoczesną konstrukcję. Można przeżyć całą przygodę w miarę bezstresowo, na poziomie easy, specjalnie nie przejmując się. Dla wytrwałych autorzy przygotowali coś więcej, czyli zbieractwo – w grze ukrytych jest mnóstwo „opętanych" przedmiotów, których można szukać za pomocą skanera. Drugą sprawą jest nieustannie rozwijana baza danych duchów – każdy byt może zostać zeskanowany i skatalogowany. Oczywiście, za to wszystko, i wiele więcej, przyznawane są trofea.

Ghostbusters to bardzo dobra pozycja, a jako poboczny produkt filmowy, wręcz znakomita. Co prawda aby czerpać z niej maksimum przyjemności potrzebna jest dobra znajomość zarówno filmowego uniwersum, jak i języka angielskiego (choćby do dowcipów oraz licznych gierek słownych), ale nawet i bez tego same mechanizmy bronią się bez pudła. Osiem godzin pęka nie wiadomo kiedy, na szczęście jest również sieciowy multiplayer pozwalający na zabawę protonami razem z przyjaciółmi. Tylko pamiętajcie... Nie krzyżujcie strumieni! ■■

PS: Ghostbusters ukaże się również na Xboxa 360, ale za kilka miesięcy – w Europie PS3 ma czasowy exclusive. Z kolei wersje na PS2, PSP i Wii z pewnością będą się różnić, choćby faktem, że postacie będą katykaturami oryginalnych bohaterów. Zrecenzujemy je w osobnym materiale.

**OCENA** **8.0/10**

+ KLIMAT FILMU, ZABAWKI GHOSTBUSTERSÓW, UDŹWIĘKOWIENIE
− NIEKTÓRZY BOSSOWIE, CZASEM CHRUPNIE ANIMACJA

**WHO YOU GONNA CALL?**

### RAY? RAAY?

Postanowiłem przypomnieć sobie filmy. Cóż za niespodzianka – trzymają się znakomicie, a przecież minęło ponad dwadzieścia lat od premiery pierwszej części. Oczywiście: efekty specjalne wywołują dziś jedynie uśmiech politowania, ale okazuje się, że to, co ekscytowało mnie (i na pewno część z Was) dziecięciem będąc, dziś zeszło na drugi plan, a na pierwszy zdecydowanie wskoczyły fenomenalne dialogi. Spengler i Stantz wymieniający ze śmiertelną powagą absurdalne uwagi na temat sprzętu, ektoplazmy i strumieni protonowych, bawią niemal tak dobrze, jak nieprawdopodobnie olewcze podejście Venkmana do wszystkiego oprócz lasek. Dla lepszego klimatu warto obejrzeć film przed zabraniem się za grę.

**POMOŻECIE?** W trakcie ciężkich starć warto pamiętać o skrzydłowych, którym można wydawać proste rozkazy. Nie są oni w stanie zmienić losów bitwy, ale zawsze wypracują nam kilka cennych sekund na drugi oddech.

**TRYB TAKTYCZNY** nie zamienia Battlestations Pacific w rasową strategię, ale jego obecność zdecydowanie podnosi ocenę końcową. Mapki są estetyczne, funkcjonalne i dobrze opisane, więc łatwo można kontrolować rejon walk. Halo Wars to jednak nie jest.

# BATTLESTATIONS PACIFIC

txt: FAX

X360 | PS3

- Wydawca: Eidos
- Producent: Eidos
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MARCELLUS:** Gdy miałem wczesne -naście lat, pochłonąłem dwutomową książkę historyczną pt. „Burza na Pacyfiku", więc dla mnie Battlestation: Pacific jest spełnieniem młodzieńczych marzeń o zobaczeniu „Yamato" w akcji. I tym razem nie pozwolę mu zatonąć...
8/10

## TAK NAPRAWDĘ TO JAPONIA WYGRAŁA II WOJNĘ ŚWIATOWĄ

Do Battlestations Pacific podszedłem z nastawieniem, że będzie to prosta, zręcznościowa gierka, która pozwoli mi odstresować się po skomplikowanych tytułach. Liczyłem na zabawne starcia samolotów z czasów II Wojny Światowej, którymi radośnie wykręcę kilka beczek i podziurawię skrzydła nieprzyjacielskich maszyn. Odrobinę się pomyliłem, choć to nie oznacza, że gra jest zła. Wręcz przeciwnie.

### LEKCJA HISTORII DLA OPORNYCH

Otoczka nowej części Battlestations kojarzy mi się z programami historycznymi. Filmiki, zdjęcia, mapki i wprowadzenia lektora zostały profesjonalnie przygotowane i dostarczają nam sporo szczegółów o maszynach i bitwach II Wojny Światowej. Na szczęście zachowano zdrowy rozsądek, więc nie wynudzicie się jak na lekcjach historii. Jednak to podejście pokazuje również, że nie ma co liczyć na lekką rozgrywkę. Naturalnie nie ma mowy również o symulacji, bo Pacific to nadal zręcznościówka, choć taka z charakterem.

Producent dostarczył dosłownie setki jednostek i poza samolotami sprawdzimy też okręty wojenne oraz łodzie podwodne. W niektórych trybach pojawia się nawet zarządzanie wyspami (w końcu akcja toczy się na Oceanie Spokojnym), co zamienia grę w uproszczoną strategię i docelowo przedłuża jej żywotność. Przyznam, że byłem zaskoczony takim dodatkiem i straciłem mnóstwo czasu na przejmowaniu baz przeciwnika, które dawały mi dostęp do nowych jednostek, budynków lub dział, którymi mogłem osobiście bronić moich wysp. Jednak podstawa to walki w powietrzu, więc skupię się przede wszystkim na nich.

### MAM LATAĆ BEZ RADARU?

Sterownie samolotami jest proste, ale trzeba się do niego przyzwyczaić i podstawa to odpowiednia czułość przy wychylaniu gałek. Każda maszyna jest opisana własnymi parametrami, które faktycznie przekładają się na jej mobilność, więc kolejne misje uczą nas nowych sztuczek i manewrów. Lekki myśliwiec można szybko opanować, ale kierowanie masywnym bombowcem to już nie przelewki i podczas większych starć naprawdę trzeba się postarać. Przykładowo, podczas jednej z misji nie udało mi się wyrównać skrzydeł po nawrocie i nie mogłem zbombardować okrętu przeciwnika, a każde kolejne podejście do celu wiązało się z ryzykiem zestrzelenia. Teoretycznie latanie powolnymi fortecami wydaje się więc nudne, ale wystarczyło mi kilka akcji bojowych, podczas których starałem się krzykiem zmotywować moją maszynę do podniesienie się o te kilka metrów, które dzieliły mnie od fal oceanu, by zrozumieć jakie to emocjonujące zajęcie. Jednak największą radość z latania sprawiały mi wspomniane lekkie samoloty, a takie motywy, jak przelot na niskiej wysokości pomiędzy dwoma statkami konkretnie podnosi poziom adrenaliny. Trzeba też pamiętać, że to w końcu II Wojna Światowa i choć pojawiają się eksperymentalne jednostki z napędem odrzutowym, to nie namierzymy tu pięciu przeciwników i nie strącimy ich salwą rakiet. Battlestations zmusza do wysiłku, a zestrzelenie wroga, z którym od pięciu minut toczymy pojedynek, daje sporą satysfakcję.

### PRZYDZIAŁ DO KAMIKAZE

Główne danie to kampania podzielona na japońskie i amerykańskie misje. Wybór strony to naturalnie inny sprzęt wojskowy i inne spojrzenie na historię. Nie miałem jeszcze okazji atakować Pearl Harbor, a i kamikaze pojawiali się do tej pory w grach jedynie jako przeciwnicy, więc dostajemy nowe i niepowtarzalne zadania. Świetnie sprawdza się również pomysł z podstawowym celem misji, drugorzędnym, oraz ukrytym, za który można zgarnąć specjalne maszyny. Często jest również tak, że zmieniają się warunki walki na danej mapie, czyli po wykonaniu rozkazu okazuje się, że nieprzyjaciel wezwał posiłki i zabawa zaczyna się od nowa. Jednak mimo wszystko liczyłem na nieco większą skalę walk i czasami nudziła mnie pustka panująca na danym poziomie. Rozumiem, że mamy ocean, kilka statków i atakujące samoloty, ale gdy nie uczestniczymy w większych bitwach, to nie ma co liczyć na wielkie emocje. Z minusów muszę też wymienić słabe skrypty. Eksplozje często odpalają się losowo i nie są związane z tym, co dzieje się na ekranie. Oglądamy więc okręt, wokół którego co chwilę wyrastają słupy wody, choć nikt go nie atakuje lub niebo staje się czarne od pocisków dział przeciwlotniczych, mimo że znajdujemy się już poza ich zasięgiem.

Oprawa graficzna jest dość nierówna. Samoloty zostały świetnie odwzorowane, a każdy model można dokładnie obejrzeć w encyklopedii. Pięknie prezentuje się również woda, co cieszy, bo oglądamy ją w końcu przez większość gry. Do koszyka z plusami wrzucę jeszcze niebo, chmury i efekty świetlne, które w kombinacji dostarczają śliczne widoki. Niestety dobre słowa kończą się w przypadku lotu na niskiej wysokości nad wyspami. Tekstury podłoża powodowały chęć jak najszybszego wzbicia się w przestworza.

Battlestations Pacific na dobrą sprawę nie ma konkurencji na rynku, bo H.A.W.X. to jednak zupełnie inne doznania niż w przypadku walk podczas II Wojny Światowej. Gra jest całkiem ładna i rozbudowana, a poza kampanią dostarcza również dobry multiplayer i tryb strategiczny, więc szybko się Wam nie znudzi. ■■

**OCENA 7.3/10**

**+ JAPOŃSKA KAMPANIA, MNÓSTWO TYPÓW JEDNOSTEK**
**- SKALA WALK MOGŁABY BYĆ WIĘKSZA**

### To wszyscy?

**Byłem przekonany, że gra dostarczy znacznie większą skalę konfliktu, bo w końcu filmowy „Pearl Harbor" akurat pod tym względem (i tylko tym) wypadał doskonale, a w grze miałem wrażenie, że atakuję wioskę rybaków, a nie najważniejszą bazę amerykańskie floty na Pacyfiku. 7 grudnia 1941 roku Japonia zaatakowała port siłami, w skład których wchodziło między innymi prawie 400 samolotów, a na ekranie widzimy ich tylko kilkanaście. Amerykanie mieli kilkadziesiąt okrętów (niszczyciele, pancerniki, itp.), a Battlestations Pacific dostarcza jedynie kilka jednostek. Ciężko mi uwierzyć, że konsola nowej generacji nie jest w stanie pociągnąć większej liczby obiektów na ekranie. Podobnie jest w przypadku innych misji i uważam, że to największy minus gry. Wielka wojna zmienia się w kameralne potyczki.**

TORA! TORA! TORA!

**MARYNARKA WOJENNA** to tylko dodatek. Miły, ale trudno pisać o wielkiej grywalności w przypadku okrętów. Można co prawda postrzelać sobie z ogromnych dział pancerników, ale dla mnie Pacific to gra o samolotach. I jako taka się sprawdza.

# LITTLE KING'S STORY

## OPOWIEŚĆ O MAŁYM KRÓLEWICZU I JEGO HAREMIE

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: RSG
- Producent: CING
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**FAX:** Bardzo, bardzo sympatyczna gierka. Zdecydowanie nie łapię się do grupy docelowej, ale doceniam choćby urocze projekty i solidną oprawę graficzną. Autorzy mieli pomysł na styl i wykonali swoje zadanie doskonale. Cukierkowe poziomy, zabawne misje, mnóstwo śmiesznych postaci, a poza tym to całkiem fajnie być królem. Można liczyć na szacunek poddanych, a nawet krowa pochyli się przed naszym obliczem. Humor to kolejny plus gry. Do tego należy dodać różnorodne zadania i ciekawe zdolności jednostek, które będą nam pomagać w najróżniejszych sytuacjach. Bez wątpienia jest to jedna z ciekawszych gier na Wii. **8/10**

Ostatnie kilka lat przyzwyczaiło graczy, że grafika dużo mówi o poziomie trudności i grupie docelowej danej pozycji. Nie wszyscy pamiętają wcześniejsze czasy, kiedy jeszcze japońscy producenci byli synonimem jakości, a bardzo niewiele gier mogło się pochwalić realistyczną konwencją, która dziś niemal zawsze oznacza pozycję dla starszego odbiorcy. Wtedy nawet najsłodsza gierka mogła okazać się potworem wymagającym nadludzkiej zręczności i godzin treningu. Wspominam o tym przy okazji Little King's Story, ponieważ to gra wyjęta jakby z innego czasu, o której można powiedzieć „taka jak kiedyś". Za rozczulającą, acz prostą historyjką oraz przesłodzoną oprawą kryje się nietania strategia. A właściwie, miks gry taktycznej, ekonomicznej oraz role-playa.

### NINTENDO FAIL!

Tajemnicą poliszynela jest, że firma z Kyoto dłubie przy Pikminie trzecim, ale cokolwiek Miyamoto wymyślił, trudno mu będzie przebić pomysły panów z CING. W dużym uproszczeniu, LKS to właśnie klon wspomnianej produkcji, z tym, że twórczo rozwinięty i wzbogacony o dziesiątki nowych mechanizmów. Przede wszystkim nie ma tutaj podziału na misje, a zamiast tego oddano do dyspozycji gracza spory świat, który jednak można odkrywać tylko stopniowo, wraz z rozwojem królestwa. Za walutę buduje się domy, dzięki czemu rośnie liczba mieszkańców, których potem można szkolić w jednym z kilku zawodów. Rozrastające się państwo potrzebuje przestrzeni, a tą trzeba odebrać sąsiadom siłą, tak więc konieczni są żołnierze. Ci jednak nie nadają się do niczego poza walką, a zbieractwo to główne źródło gotówki, więc nie obejdzie się bez robotników fizycznych. Czasem jednak, by ruszyć dalej, gracz musi wznieść most – tu w grę wchodzą inżynierzy – i tak dalej. Wraz z każdym kolejnym przyłączonym terenem pojawiają się nowe typy budowli i co za tym idzie nowe zawody, dzięki którym gracz zajdzie dalej, pokona mocniejszych wrogów i odnajdzie cenniejsze skarby.

Dlatego przy każdej wyprawie poza własną granicę ważny jest dobór drużyny, gdyż liczba podwładnych, jakich można ze sobą zabrać, jest ograniczona. Jeśli na swej drodze napotkacie skałę blokującą przejście, a wyruszyliście bez górnika, nie pozostanie Wam nic innego jak zawrócić i powrócić następnego dnia (chyba że chcecie zaryzykować trudniejsze walki nocą). Co więcej, populacja królestwa także jest ściśle określona, więc robi się wszystko, by nikt nie zginął w trakcie bitwy. Wprawdzie prawie zawsze polegli są w magiczny sposób wyrzucani na brzeg morza kolejnego ranka, ale z naciskiem na „prawie".

### OGROM

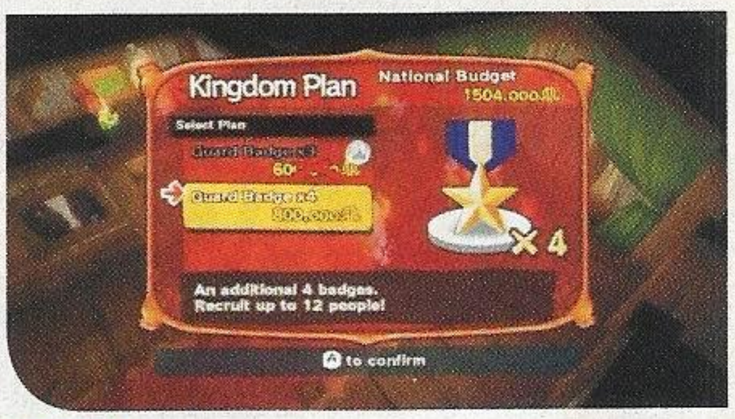
Ciężko w kilku słowach opisać, jak złożona to gra. Choć być może nie jest piękna, autorzy zadbali o każdy szczegół. Chociażby to, że tutaj nie ma mowy o jednostkach, gdyż każdy mieszkaniec królestwa ma imię, można z nim pogadać, a nawet podarować mu unikalny przedmiot (który podniesie jego statystyki bądź jedynie zmieni wygląd). Mało tego, poddani zakochują się w sobie i jeśli gracz zauważy taką parę i wyśle ją do kościoła, zaowocuje to nowym obywatelem. Dzieciaki mają niewiele energii, ale jako jedyne potrafią wspinać się na drzewa, a posłane do szkoły przekształcają się w dorosłych, przed którymi stoją już mnogie drogi kariery.

Miejsce na stronie powoli zaczyna się napełniać, a ja nawet nie dotarłem do połowy zalet Little King's Story. Dlatego szybko dodam, że choć głębia walki nie może się równać z klasycznymi RTSami, to kilka dostępnych formacji oraz specjalne umiejętności poszczególnych klas postaci sprawiają, iż taktyka „wszyscy do ataku, reszta do obrony" staje się nieskuteczna. Najlepsze jednak jest to, że dotarcie do końca przygody zajmuje jakieś trzydzieści godzin, i to lekko licząc. Świat jest naprawdę spory, pełen zakamarków proszących się o zbadanie oraz dodatkowych zadań, zlecanych choćby przez księżniczki odbijane innym władcom (siedmioletni król jest poligamistą!). Dodajcie do tego przyjemną muzykę w postaci zabawnych aranżacji największych klasyków oraz prześliczne przerywniki, wyglądające jak animowane, malowane pędzlem obrazy. LTS nie zapewni Wam może skoków adrenaliny, ale kilkanaście dni wciągającej rozrywki na pewno, akurat tyle, by przeczekać posuchę na rynku. Perełka. ■■

**OCENA** **8.0/10**

**+ POŁĄCZENIE WIELU GATUNKÓW, DŁUGOŚĆ ZABAWY, DETALE**
**- KLASYCZNE STEROWANIE**

**PIKMIN 3 OKAZAŁ SIĘ ZBYTECZNY**

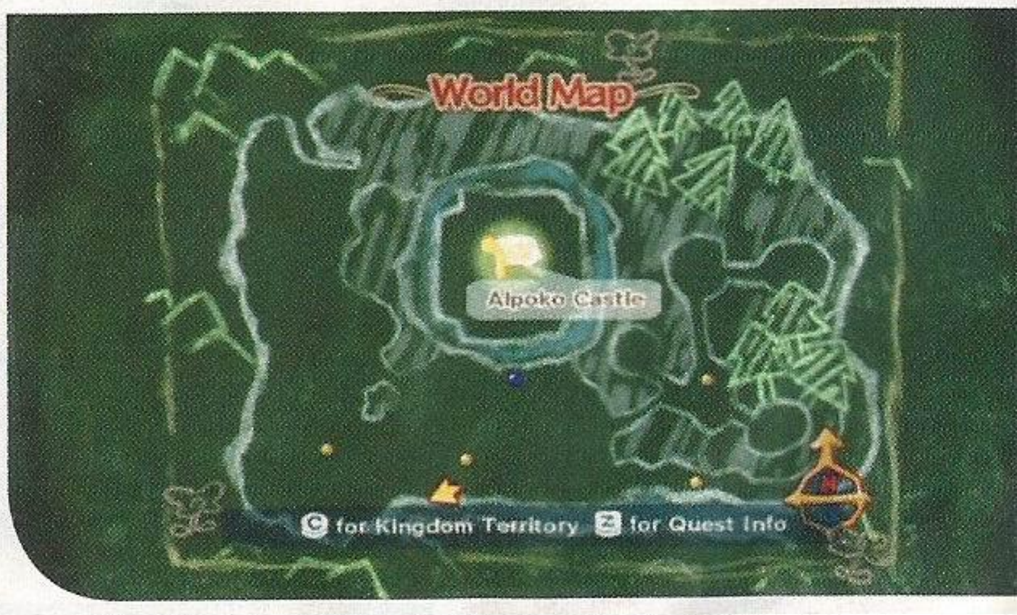



**NAZWISKA** Choć gra nie jest jakoś agresywnie reklamowana, może pochwalić się znanymi nazwiskami zaangażowanymi w produkcję. Szefem projektu był autor Harvest Moona, a w zespole znaleźli się także współautorzy Dragon Quest VIII i FF XII.

### Niedzieiejsza

**Pisaliśmy jakiś czas temu na łamach Neo Plus, że Nintendo postanowiło wydać niektóre hity z GameCube na Wii, ale z uaktualnionym sterowaniem, w niższej cenie i pod szyldem New Play Control! Jak dotąd w Europie zdążył się ukazać jedynie remake pierwszego Pikmina, ale to dobry pretekst, by porównać go z Little King's Story. Fakty są takie, że nowy-stary Pikmin pod względem sterowania to genialna sprawa, wskazywanie celów za pomocą pointera działa bez pudła. Nie ma mowy, by ktoś potem chciał wrócić do klasycznego pada. Tym bardziej boli, że LTS nie korzysta z ŻADNEJ charakterystycznej funkcji kontrolerów Wii. Przykładowo, by wysłać jednostkę, należy po pierwsze wcisnąć Z – przed małym królewiczem pojawi się linia. Wtedy należy się obrócić w stronę wybranego celu i wydać rozkaz wciskając A. To swego rodzaju celowanie jest odrobinę wspomagane, co czasami ułatwia zabawę, a czasami utrudnia. Gdy potwory atakują chmarą bardzo ciężko wskazać jakąś konkretną maszkarę – wkurzające zwłaszcza w przypadku bossów bronionych przez zastęp upierdliwych popleczników.**

**DNIEM I NOCĄ** Zegar odmierza czas, ale na szczęście gra nie narzuca żadnych palących terminów. Część questów musi być wykonana w ciągu kilku dni, ale oprócz tego można eksplorować przepiękny świat LKS.



# SACRED 2 FALLEN ANGEL

## TEUTOŃSKI KLON DIABLO NAJEŻDŻA KONSOLE

txt: DrMax

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Deep Silver
- Producent: Ascaron
- Liczba graczy: 1-2 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolona: od 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

FAX: Uwielbiam gry w stylu Diablo, ale konsole nie mają szczęścia do tego gatunku. Pamiętam niezły Champions of Norrath i zabawny The Bard's Tale, ale to nie były pozycje, które podbiły rynek. Najlepiej prezentowały się obie części Baldurs Gate: Dark Alliance, choć elementy RPG zostały w nich mocno rozmyte. I podobnie jest z Sacred 2: Fallen Angel. Można pograć, ale brakuje mi klimatu i wciągającej fabuły, a rozwój postaci i zdobywanie przedmiotów można było lepiej przygotować. Mimo wszystko gra wciąga i nie ma konkurencji, a kolejne wieczory raźno mijają na radosnej rzeźni. 7/10

Hack and slash to kolejny, po RTSach, gatunek wywodzący się z PC, który od czasu do czasu przesiadał się na konsole. Zazwyczaj jednak wypady te udawały się znacznie lepiej niż desperackie próby sterowania armią bez pomocy myszki i klawiatury. Czy tak jest i w tym przypadku? Poniekąd. Ale zacznijmy od początku.

Sacred 2 jest konwersją gry autorstwa niemieckiej ekipy Ascaron, która ukazała się na PC nieco ponad pół roku temu i odniosła całkiem spory sukces. Oczywiście z miejsca pojawia się, jak w przypadku każdego portu, zasadnicze pytanie: czy warto wydawać trzy razy więcej mamony na grę, której wersja na komputery osobiste rozpycha się na półkach sklepowych od paru miesięcy? Chwilowo powstrzymajmy się od jednoznacznej odpowiedzi i przyjrzyjmy się co też gra ma do zaoferowania użytkownikom joypadów.

### EINE KLEINE SCHLACHTMUSIK

Rozgrywkę rozpoczynamy od wyboru jednej z sześciu postaci, różniących się umiejętnościami, wyglądem i miejscem rozpoczęcia przygody, a także przynależnością do ciemnej lub jasnej strony mocy. To ostatnie nie jest bez znaczenia, gdyż autorzy przygotowali dwie kampanie – po jednej dla harcerzykowatych pomagierów sił dobra i okraszających poranną owsiankę krwią niemowląt sługusów zła. Po wskoczeniu w buty naszego herosa zostajemy wrzuceni w świat gry, który jest – krótko mówiąc – ogromny. Widać, że autorzy włożyli sporo pracy w stworzenie rozległego i, przede wszystkim, zróżnicowanego kawałka lądu, po którym bohater może szwendać się niemal bez ograniczeń. Jeśli więc oczekujecie typowego dla gatunku schematu „wioska – wypady do lochu lub przylegających terenów", możecie się miło rozczarować.

Sterowanie za pomocą pada nie jest może wygodniejsze niż na PC (w końcu co kursor, to kursor), ale na pewno bardziej „mięsiste". Po prostu, przyjemniej jest samodzielnie podbiec do przeciwnika i wpakować mu klingę w oczodół, niż oddawać się beznamiętnemu klikaniu. Pod każdy z czterech podstawowych przycisków podstawić można jeden typ ataku, czar lub kombinację tychże, a dodatkowe urozmaicenie stanowią bestie, których możemy od pewnego momentu rozgrywki dosiadać. Ogólnie rzecz biorąc – jest z czym kombinować. Tylko nie spodziewajcie się Ninja Gaiden; walka w Sacred 2 to jednak nadal standardowe majtanie mieczykiem aż wróg się przewróci.

Interfejs jest – o zgrozo – dużo bardziej przejrzysty i przystępny niż mokry sen księgowego znany z wersji PC. Zarządzanie ekwipunkiem, podnoszenie przedmiotów, a nawet sterowanie kamerą wykonuje się zwyczajnie wygodniej. Za to elementem, który przetrwał transfer na konsole niemal bez zmian, jest system rozwoju postaci – przemyślany i satysfakcjonujący.

### SCHEISSWURST

Niestety, nie wszystko w Sacred 2 jest takie znowu święte. Przede wszystkim – opowiedzianą w grze historię wypada zaliczyć do popularnego gatunku uberdebilnych, zaś dialogi i wydawane przez bohaterów okrzyki reprezentują raczej szkołę arcykretyńskich. Tym ostatnim nie pomaga specjalnie dubbing, frywolnie przeskakujący od radosnej nadinterpretacji do beznamiętnego dukania linijek tekstu. Kiedy moja bohaterka w jednej chwili wypowiadała natchnione frazy o bożym obowiązku i tryumfującym dobru, a pięć sekund później rzucała zjadliwe komentarze o zachowywaniu głowy przeciwnika na pamiątkę, nie wiedziałem czy śmiać się, czy umawiać ją do psychiatry. Trzeba uczciwie przyznać, że autorzy zdają się nie brać całego tego bełkotu o tajemniczych energiach, mistycznych strażnikach i nikczemnych elfach ze śmiertelną powagą, zdając sobie sprawę z jego umowności (tudzież ułomności), aczkolwiek kiedy już siłą się na humor, to jest on ciężki niczym batalion „Tygrysów". Zdychający wrogowie sypią żarcikami rodem z drugorzędnych sitcomów, a całości dopełniają „żartobliwe" nazwy miejscówek w rodzaju „Szczęśliwa Krówka". Częstszych okazji do śmiechu dostarczy raczej kulawa sztuczna inteligencja, zarówno przeciwników, jak i towarzyszących graczowi od czasu do czasu NPCów, którzy nieraz potrafią stanąć jak wryci, za nic mając spadające na ich głowy ciosy. Czasami na jaw wychodzą też kiksy wynikające z niedostosowania kodu gry do nowej platformy sprzętowej. Zwolnienia i chrupnięcia animacji potrafią dać się we znaki, a pojawiające się ni stąd ni zowąd momenty, w których dogrywa się dalsza część świata, a nasza postać nieporadnie drepcze w miejscu, zdarzają się dużo częściej niż powinny. Oprawa gry prezentuje się dość nierówno. Z jednej strony mamy bardzo ładną, szczegółowo zaprojektowaną scenografię, która stanowi zresztą główny budulec klimatu. Z drugiej – design postaci jest, łagodnie rzecz

**JAK Z POCZTÓWKI** Wygląd przemierzanego świata potrafi zrobić niemałe wrażenie. Widać nad czym autorzy przesiedzieli tyle czasu, że nie starczyło go na odpicowanie innych elementów gry. Gdyby wszystko w Sacred 2 prezentowało rozmach i poziom wykonania zwiedzanych krain, byłby murowany hit.

**MENAŻERIA** Na różnorodność wszelkiego plugastwa dybiącego na naszego herosa nie można narzekać. Szkoda tylko, że na obrazkach postacie prezentują się znacznie lepiej niż w ruchu. Animacja nie powala.

**ZEW KRWI** Walka to główne danie tego tytułu i sprawdza się w tej roli całkiem sycąco. Gorzej, że przy większej ilości mięsa armatniego na ekranie silnik gry zaczyna się wyraźnie krztusić. Opcji obniżenia liczby detali nie przewidziano.

ujmując, obleśny. Wystarczy zerknąć na uwiecznioną na okładce gry białowłosą panią z makijażem à la Kiss i husarskimi skrzydłami na plecach, albo cybernetycznego pseudoAnubisa. Ani to ładne, ani przesadnie ciekawe. Całość można podsumować jako lekko udziwnione fantasy z elementami techniki. Niespecjalnie oryginalna i lekko bezpłciowa sprawa.

## WUNDERWAFFE

Po tej miażdżącej kawalkadzie wad i usterek, wydawać by się mogło, że mamy do czynienia nie tyle z grą, co ze zbrodnią przeciwko ludzkości. Tak jednak nie jest. Sacred 2 nie jest produktem doskonałym, potrafi jednak przy odrobinie dobrej woli dostarczyć grającemu sporo frajdy. Przemierzanie ogromnej krainy Ankarii, połączone z radosnym wyrzynaniem różnorodnych istotek i nieodzownym dopakowywaniem swego czempiona, tworzy całkiem wciągającą kombinację. Zadania zlecane przez napotykane postacie, zazwyczaj polegające na zabiciu stwora X lub przyniesieniu przedmiotu Y, wykonuje się niejako przy okazji i właściwie można skupić się wyłącznie na rzezi, kolekcjonowaniu rynsztunku i punktów doświadczenia. Wielbiciele gatunku powinni poczuć się tu niczym pijawki w kałuży krwi. Jeśli jednak jesteś fanem nieco bardziej wysublimowanej odmiany RPG w wydaniu Bioware czy choćby Bethesdy – rąbanka autorstwa Ascaron może Cię szybko znudzić. Zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że gra nie należy do trudnych – od pewnego momentu złotem można brukować ścieżki, a w napojach leczniczych zażywać kąpieli zdrowotnych. Nawiązując do kwestii oprawy, przyznać jednak należy, że o ile dialogi to raczej kiepski żart, tak muzyka prezentuje się naprawdę nieźle i potrafi zbudować niezłą namiastkę klimatu. Pozostałe odgłosy po prostu są – zderzające się klingi, charczenia potworów, wszystko brzmi jak trzeba.

**PRZEMIERZANIE KRAINY ANKARII, POŁĄCZONE Z WYRZYNANIEM RÓŻNORODNYCH ISTOTEK I NIEODZOWNYM DOPAKOWYWANIEM CZEMPIONA, TWORZY CAŁKIEM WCIĄGAJĄCĄ KOMBINACJĘ**

Dodatkowym punktem działającym na korzyść Sacred 2 jest opcja gry wieloosobowej. Maksymalnie czterech zabijaków może włączyć się do jednej gry, tocząc pojedynki ze sobą nawzajem albo wspólnie zmierzyć się z kolejnymi falami sterowanych przez konsolę oponentów. Doświadczenie i ekwipunek zdobyte podczas wspólnych wojaży każdy z graczy zatrzymuje oczywiście do użytku w trybie singlowym, i vice versa. Ostatecznie, nic nie stoi na przeszkodzie, by razem wskoczyć także w główną kampanię i grupowo poignorować głupiutką fabułę. To zdecydowanie miła opcja, pozostaje tylko pytanie na ile gra przyjmie się w środowisku sieciowym i czy za miesiąc znajdzie się ktokolwiek do wspólnej rozgrywki.

## DIABLO KAPUTT?

Sacred 2 nie zawojuje list przebojów i nie stanie się niczyim pretekstem do wymiany wysłużonego peceta na konsolę. Jest to produkt zdecydowanie niszowy, w dodatku niepozbawiony wad. W ogólnym rozrachunku nie przesłaniają one jednak faktu, że fanom gatunku gra dostarczyć może kilkadziesiąt godzin (lekko licząc) rozrywki wyzutej z wszelkiej finezji, ale wciągającej na swój prymitywny sposób. Jeśli dodamy do tego chwilowy brak jakiejkolwiek konkurencji w kwestii hack n' slash, a także polską wersję językową gry na obu platformach, pozostaje mi poradzić: jeśli masz słabość do gatunku, a Twój komputer nadaje się już wyłącznie do empetrójek i arkuszy kalkulacyjnych – spokojnie możesz dać Sacred 2 szansę. Cóż innego Ci pozostaje? Wznosić modły o ukazanie się Diablo 3 na konsolach? ■■

**OCENA** **6.9/10**

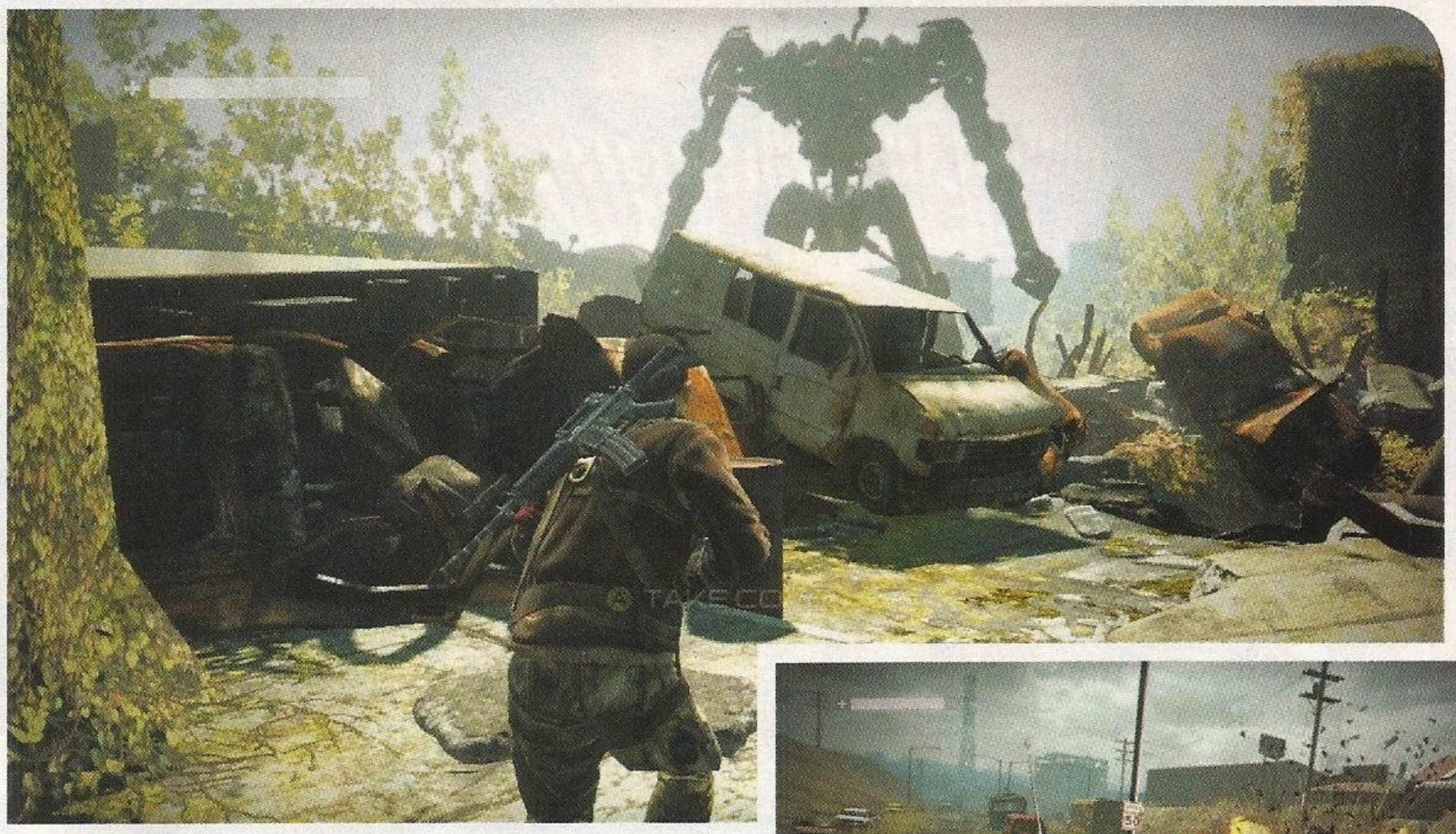
**+ MOMENTAMI ŚLICZNA, STEROWANIE, PROSTACKA, ALE WCIĄGAJĄCA**
**– NIERÓWNA OPRAWA, NIEDORÓBKI, NIJAKA OTOCZKA**

**JESZCZE TYLKO JEDEN POZIOM DOŚWIADCZENIA!**

### PL_WERSJA

Z pewnością wielu potencjalnych nabywców Sacred 2 ucieszy wiadomość, że gra ukazała się w polskiej wersji językowej. Zlokalizowane zostały wyłącznie napisy, zachowano wokale w języku Szekspira, co zazwyczaj cieszy, acz biorąc pod uwagę fuszerkę, jaką odstawili anglosascy lektorzy, może w tym przypadku pełen dubbing dodałby grze rumieńców. Jeśli zaś chodzi o jakość samego tłumaczenia – jest poprawnie, i tyle. Jak to mawiają, z... ekhem... piasku bicza nie ukręcisz, więc dialogi nie stały się nagle ciekawe czy zabawne, tym niemniej zadanie tłumacza polega na przełożeniu oryginalnego tekstu, a nie pisaniu go od nowa.

LICZ NA SIEBIE Johnowi towarzyszy niejaka Blair, którą zobaczymy również w filmie. Często wspierają ich inni żołnierze, ale najczęściej są tylko statystami i to Connor musi odwalać brudną robotę. Rzadko można na nich liczyć.



txt: MIELU

X360 | PS3

- Wydawca: Warner Bros.
- Producent: Grin
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GONZO: Co z tego, że gra wyzwala satysfakcję (niewielką), skoro jest przerażliwie krótka i kończy się zanim tak naprawdę się zaczęła. Kilka godzin to trochę za mało, jak na pełnowartościowy produkt, nawet w tak znanych realiach. Dużo bardziej wolę kilka razy obejrzeć „Terminator: Ocalenie" niż przechodzić produkt GRIN. To nie jest zła gra, ale na rynku jest nagromadzenie podobnych tytułów i praktycznie wszystkie gwarantują dłuższą zabawę. Inwestujcie tylko wtedy, gdy macie niedosyt walki ze Skynetem i ograne schematy Was nie zrażą. W takim wypadku Salvation daje radę na całej linii. 6/10

# TERMINATOR SALVATION

## JOHN CONNOR POWRÓCIŁ. SKYNET MA PRZERĄBANE

Wiem, czego się spodziewacie. Myślicie, że najpierw napiszę banał w stylu „gry na licencji w większości przypadków są słabe, bo zakodowane na szybko i wydane tylko po to, żeby nabić w butelkę frajerów, czyli fanów gotowych kupić wszystko, co związane z filmem", a później albo dodam, że Terminator: Salvation jest chlubnym wyjątkiem od tej reguły, albo kolejną grą potwierdzającą jej słuszność. Otóż nie, produkt GRIN plasuje się gdzieś pomiędzy – jak na dłoni widać, że stworzony został tylko po to, żeby promować film i zarobić łatwą kasę, ale jednocześnie oferuje cztery do pięciu godzin dobrej zabawy dla miłośników Terminatora oraz fanów strzelanek. Autorzy mówią otwarcie – to tylko przystawka przed głównym daniem (filmem) i jako taka sprawdza się wyśmienicie..

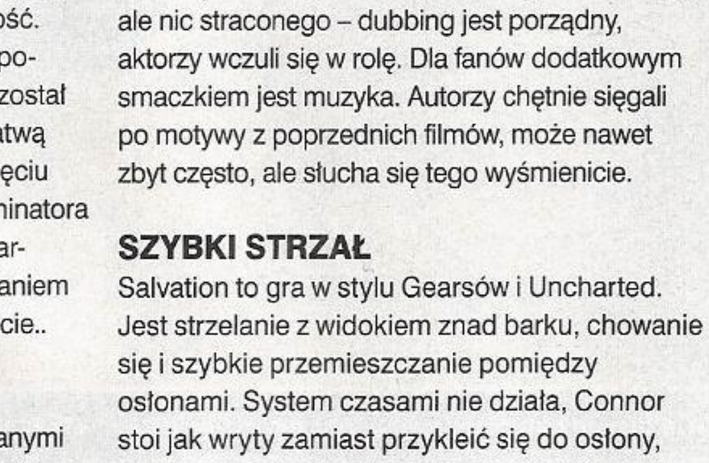
### PO DNIU SĄDU

Akcja toczy się przed wydarzeniami pokazanymi w filmie, można grać bez obaw o spoilery. John podejmuje się samobójczej misji ratunkowej, zdobywając w ten sposób szacun wśród żołnierzy, a nawet ludzi próbujących uciec przed konfliktem. Jego działanie staje się inspiracją dla innych, daje im nadzieję, że tę wojnę można wygrać. Fabuła jest raczej prosta, momentami naiwna, nie zaskakuje, ale z perspektywy fana serii przyjemnie patrzy się, jak Connor robi pierwsze kroki w kierunku objęcia dowództwa nad ruchem oporu. Grę ukończyłem w około pięć godzin, a w tym czasie obejrzałem zadziwiająco dużo krótkich wstawek filmowych i czułem się nasycony opowiedzianą historią. Oczywiście od razu zachciało mi się iść do kina. Christian Bale, który wcielił się w głównego bohatera filmu, nie użyczył mu swojej twarzy i głosu w grze (może myślał, że to będzie crap, a może jest nadętym bufonem), ale nic straconego – dubbing jest porządny, aktorzy wczuli się w rolę. Dla fanów dodatkowym smaczkiem jest muzyka. Autorzy chętnie sięgali po motywy z poprzednich filmów, może nawet zbyt często, ale słucha się tego wyśmienicie.

### SZYBKI STRZAŁ

Salvation to gra w stylu Gearsów i Uncharted. Jest strzelanie z widokiem znad barku, chowanie się i szybkie przemieszczanie pomiędzy osłonami. System czasami nie działa, Connor stoi jak wryty zamiast przykleić się do osłony, co nie przeszkadza w rozgrywce. Zaciąłem się tylko w jednym momencie, przez większość czasu bez problemów radziłem sobie z zaciekle atakującymi robotami. Jest ich tylko kilka rodzajów; latające popierdółki, pająki, które trzeba atakować od tyłu albo traktować je granatami oraz bardzo wytrzymałe, metalowe szkielety siejące z miniguna, to trzy najczęściej spotykane. Zmienia się tylko ich liczebność i kombinacje w jakich występują. Pod koniec atakują z taką siłą, że nawet na sekundę nie da się wychylić, żeby nie zarobić kulki, generalnie jednak rzadko stanowią prawdziwe zagrożenie. Trzeba tylko odpowiednio je podejść, czy to od tyłu, czy tak, żeby dorzucić granatem. I to wszystko. No, czasami Endo (wspomniane szkielety) próbują podejść do bohatera zmuszając go do ucieczki (czytaj: przeskoczenia do innej osłony) i tyle. Miłym urozmaiceniem są celowniczki na szynach. Jest ich sporo, łatwo się je zalicza, są bardzo dynamiczne – kamera potrafi ustawić się pod dziwnym kątem, gdy samochód prowadzony przez SI przejedzie po wybojach.

KTO MECHEM WOJUJE Jazda na pokładzie wielkiego robota nie daje satysfakcji. Złom jest powolny i ma nędzną osłonę.



OSTRA JAZDA Celowniczki na szynach to trzecie imię gry (drugie to rozgrywka w stylu Gearsów). Roboty padają jak muchy. Jakim cudem udało im się podbić świat?

### SZKODA ŻYCIA

Ekipa GRIN powinna dobrze zastanowić się, czym chce się zajmować. Terminatorem pokazali, że potrafią dostarczyć porządną, choć krótką grę na filmowej licencji, co należy uznać za spory wyczyn. To idealny tytuł do wypożyczenia na jeden wieczór, może momentami zalatuje nudą i za bardzo widać, że to prosty corridor-shooter, do którego level designer tworzył poziomy w przerwie na kawę, ale nie obraziłbym się, gdyby takie pozycje częściej ukazywały się na XBL Marketplace i PSN (jak Ratchet: Quest for Booty). Za sześć dyszek kupiłbym bez marudzenia. Zwłaszcza, że jest tryb kooperacji na podzielonym ekranie, moja ulubiona forma gry wieloosobowej. Niestety, w tym miejscu wychodzi największa wada gry – wysoka cena. Mam nadzieję, że szybko stanieje, bo jak widzę, że sklepy internetowe oferują ją za prawie dwieście złotych (179 u dystrybutora), to aż mnie skręca. ■■

OCENA 6.5/10

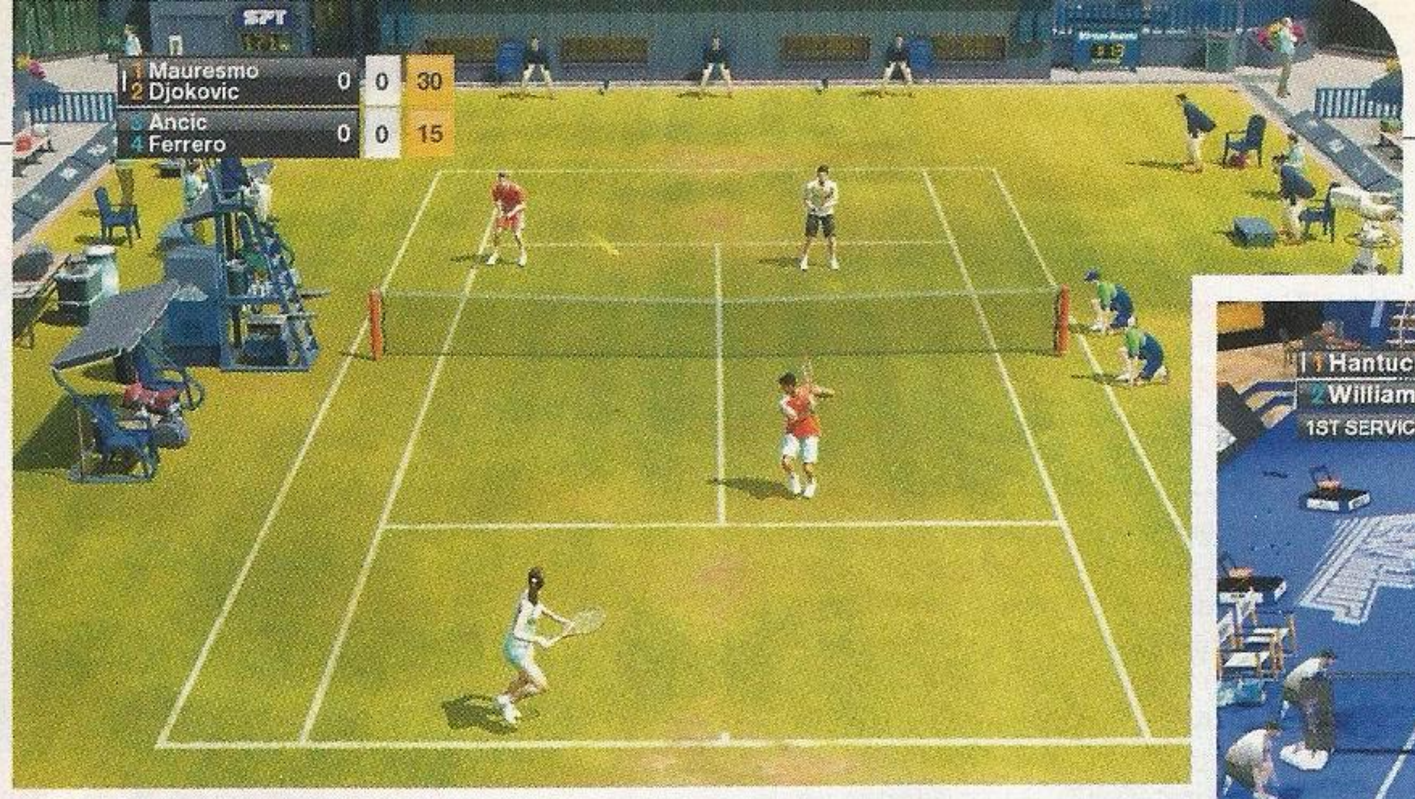
SZYBKA AKCJA, KLIMAT TERMINATORA

KRÓTKA I DROGA, A DO TEGO SCHEMATYCZNA

ŚWIETNA PROMOCJA FILMU, CZEMU TAK DROGO?

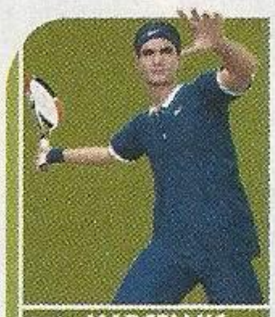
### Zbuntowane maszyny

W grze pojawiają się roboty określane mianem T-600. Wyglądają jak Endo, są dużo wyższe od ludzi, do prawej ręki mają przymocowanego miniguna. Ich szkielet pokryty jest tkanką przypominającą skórę. Te prototypy T-800 zobaczymy również w filmie. W grze John w pewnym momencie wspomina T-800, wzbudzając zdziwienie dziewczyny o imieniu Angie. „Co wiesz, czego my nie wiemy, John?". Aż chciałoby się powiedzieć: „o wiele więcej niż jesteś w stanie sobie wyobrazić, maleńka". John zbył ją jednak milczeniem.



**SINGLE, DEBEL, MIKST** Każdy może wybrać co go najbardziej kręci... Nie żebym coś sugerował, ale mi najbardziej pasuje mikst. Zdecydowanie. Zwłaszcza z Aną Ivanovic w parze byłoby to bardzo miłe doświadczenie.

# VIRTUA TENNIS 2009



txt: MARCELLUS

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: Sega
- Producent: Sega
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MATT:** Na bok zrzędy, król tenisa powrócił i skosił konkurencję, jak Kratos swoich wrogów, wciągnął ich nosem, przeżuł, wypluł i zdeptał. Można dostać ekstazy patrząc na te płynne ruchy zawodniczek, piłka leci dokładnie tam, gdzie chcę. W końcu ludki nie rzucają się na kort, jakby tenis pomylił im się z piłką nożną. Gra się płynnie, szybko, arcade'owo. Top Spin w ogóle nie ma startu do Virtua Tennis. Mini-gry wciągają jak bagno, trzy godziny odbijałem piłki w kierunku statków pirackich. Statki pirackie na korcie. Czujecie to? 9/10

## ZMIERZCH BOGÓW TENISA

Nie wiem co stało się japońskim developerom, ale dwie dotychczas najlepsze ich serie sportowe, czyli Virtua Tennis właśnie oraz Pro Evolution Soccer, przeżywają ostatnio ostry kryzys. Powiedziałbym nawet okrutnie, że to uwiąd starczy w połączeniu z demencją. Z jednej strony niby wszystko jest jak dawniej, ale grywalność gdzieś się ulotniła, a pomysłów na urozmaicenie rozgrywki jakoś nie widać. W porównaniu z Top Spin 3 rozgrywka wygląda blado, a po za tym gra w zasadzie niczym nie różni się od Virtua Tennis 3 sprzed dwóch lat. Co robili w tym czasie programiści z SEGI? Cofali się w rozwoju? Wnioski są przygnębiające – uczniowie przerośli mistrzów, a ci nie potrafią się z tym pogodzić i trwają przy starych schematach sądząc, że to, co było dobre kiedyś, będzie takie także w nowych czasach. Powszechny błąd.

### NUDY NA PUDY

Dotychczas zestawienie słów „nuda" i „Virtua Tennis" nie mieściło mi się w głowie, ale po tym, czego doświadczyłem w trybie kariery, wiele się zmieniło. Naprawdę starałem się czerpać z grania przyjemność, ale system progresu jest w tej grze tak skopany, że ciężko zdzierżyć. Przez kilka długich godzin nie przegrałem żadnego meczu (bo i też przeciwnicy byli słabi jak niemowlęta), wygrałem wszystkie turnieje, w jakich brałem udział, i to zarówno w singlu, jak i deblu, a mimo to awansowałem o zaledwie kilkadziesiąt miejsc w rankingu amatorów (a potem jest przecież ranking zawodowców...). Okej, serie zwycięstw są bardzo fajne i w ogóle, ale tylko wtedy, gdy są wyzwaniem, gdy wygrywa się z przeciwnikami wartymi tego określenia. Ale na początku kariery odbiera się po prostu dzieciom lizaki. Gdyby nie to, że trzeba jednak zawodnikiem sterować, grałbym jedną ręką. Oczywiście potem robi się trudniej, ale najpierw trzeba przebrnąć przez trzy metry mułu.

W karierze tak naprawdę nic się nie zmieniło, ot – pojawiły się nowe mini-gierki treningowe oraz wspomniana możliwość wzięcia udziału w turnieju jako deblista i singlista jednocześnie, ale to w zasadzie wszystko. Po staremu można grać sparringi z konsolowymi przeciwnikami oraz szlifować swe umiejętności w szkółce tenisowej, ale niektóre zadania są naprawdę głupio trudne. Nawet te pozornie banalne, jak zagranie mocnej piłki po przekątnej kortu. Gdy goni nas limit czasu, a wygrać należałoby trzy takie piłki, nie ułatwia nam życia to, że sterowany przez konsolę przeciwnik uparcie gra piłki na środek kortu, skąd raczej ciężko o zagranie crossa. A jak spisują się wspomniane mini-gierki? Nadal bawią, jak choćby karmienie zwierzaków w Zoo Feeder, czy wspomniane przez wyalienowanego z rozgoryczonego tłumu Matta, zatapianie mocnymi uderzeniami pirackich statków, ale przecież na mini-grach nie można opierać kariery, że o całej grze nie wspomnę.

Kariera, krótko mówiąc, zamula niewiarygodnie, więc samotnicy nie powinni się na Virtua Tennis 2009 napalać. Może lepiej poczekać na Grand Slam Tennis od EA?

### PRAWIE JAK NIEGDYŚ

Pod względem samej grywalności też raczej niewiele się zmieniło, choć magia już dawno wyparowała. To nie te czasy, żeby jarać się tym, że gracze zawsze trafiają w kort i wystarczy stosować jeden typ uderzenia, żeby wygrać większość wymian. Naprawdę, drop shoty, loby i inne stosowałem tylko dla urozmaicenia sobie rozgrywki. Aha, przepraszam – gracze nie rzucają się już do piłek, na co narzekałem w recenzji poprzedniej wersji, a tylko robią długi wykrok. Też bardzo często, ale przynajmniej nie tarzają się po korcie i jest szansa na dobiegnięcie do kolejnego uderzenia. Poza tym większych zmian nie odnotowałem. Poza nową kamerą, która trzyma się nisko za naszym graczem. Czasami ciężko przez to ocenić dystans do piłki oraz przewidzieć miejsce, w którym się odbije, ale na pewno wygląda to efektownie.

Animacja postaci oraz ich wygląd także została poprawiona, ale to detale – najważniejsza w VT zawsze była grywalność. A ta, w porównaniu z Top Spin 3, jest niewielka – tutaj mamy po prostu przebijanie piłki na drugą stronę kortu dopóki konsola nie zdecyduje o wyniku uderzenia. I tak na przykład w deblu piłki nadal w większości wypadków lądują wewnątrz linii singlowych. W Top Spin 3 w o wiele większym stopniu możemy decydować o sile i ryzykowności każdego uderzenia, co przekłada się zarówno na większą liczbę niewymuszonych błędów (których w Virtua Tennis w ogóle nie ma, co jest jak dla mnie skandalem pod koniec pierwszej dekady XXI wieku), ale też piłek wygranych z pełną świadomością i płynącą z niej dumą.

Jeżeli macie Virtua Tennis 3 to w zasadzie w ogóle nie musicie rozważać kupna tej części. Zagrajcie po porostu jeszcze raz w starą. A jeżeli już się Wam znudziła, sięgnijcie po rewelacyjny Top Spin 3 lub poczekajcie parę miesięcy na Grand Slam Tennis. Aha, online nie miałem okazji sprawdzić, bo serwery jeszcze nie działały, ale jakoś nie widzę tego, by mógł uratować tę odsłonę Virtua Tennis. ■■

**OCENA 6.5/10**

➕ ŁADNIE TO WYGLĄDA, PROSTE STEROWANIE
➖ MAŁO ZMIAN W STOSUNKU DO POPRZEDNIEJ CZĘŚCI

**A NOWE POMYSŁY GDZIE?**

**Najpiękniejsze...**

**Postacie wyglądają teraz lepiej, co najwyraźniej widać na przykładzie tenisistek. Zwłaszcza trzech najładniejszych – Any Ivanovic i Marii Sharapovej oraz właścicielki najładniejszych nóg w zawodowym tenisie – Danieli Hantuchovej. Tak na marginesie – Słowianki to jednak najładniejsze są ;) Oprócz nich w grze znajdziemy Venus Williams (ale juz Sereny brak), Amelie Mauresmo i Lindsay Davenport, a wśród panów rozpycha się napakownymi bicami Rafael Nadal, a oprócz niego szaleją po kortach, niestety tylko dwóch prawdziwych (Dubai oraz Szanghaj), Novak Djokovic, Roger Federer, Andy Roddick, David Nalbandian czy Mario Ancic, którego ksywka to oczywiście Super Mario. Oprócz tego SEGA zapewniła sobie licencję na Puchar Davisa, ale te rozgrywki tak ostatnio podupadły, że wątpię, by kogoś skłoniło to do zakupu.**

**MINI-GIERKI RZĄDZĄ** Mimo wszystko, tak. Ale przecież dla nich samych nie kupuje się gry na konsolę. Eeee... No dobra, kupuje się, taka moda ostatnio.

txt: MARCELLUS

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: THQ
- Producent: Yuke's
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MIELU:** Zawsze podobały mi się sztuki walki, jednak do MMA nie potrafię się przekonać. To takie niewiadomo co, ani zapasy, ani karate, po prostu młócka. Aż się dziwię, że Marcel jest tak wielkim fanem tego sportu. Jeśli również siedzicie w temacie, UFC jest grą dla Was, a dodatkową zaletą jest możliwość rozegrania historycznych walk największych tytanów MMA oraz tryb kariery, w którym prowadzi się fajtera od najniższego szczebla aż po sam szczyt. Jeśli jednak ten sport nigdy Was nie kręcił, może lepiej poczekacie na czwartego Fight Nighta. Mocno subiektywne 7/10

# UFC 2009 UNDISPUTED

## MANIAKALNYCH MASCHERÓW AGONIA?

Długo kazano czekać fanom MMA (Mixed Martial Arts, a po naszemu – Mieszanych Sztuk Walki) na kolejną grę traktującą o ich ulubionym sporcie, bo aż od czasów przeciętnych UFC: Tapout 2 (2005) na Xboxa i UFC: Sudden Impact (2004) na PS2. Sam jestem fanem MMA, więc swoje również odczekałem. Ale warto było, bo Undisputed dorasta do swego podtytułu – to niekwestionowany mistrz realistycznych bijatyk.

### CZYSTE EMOCJE

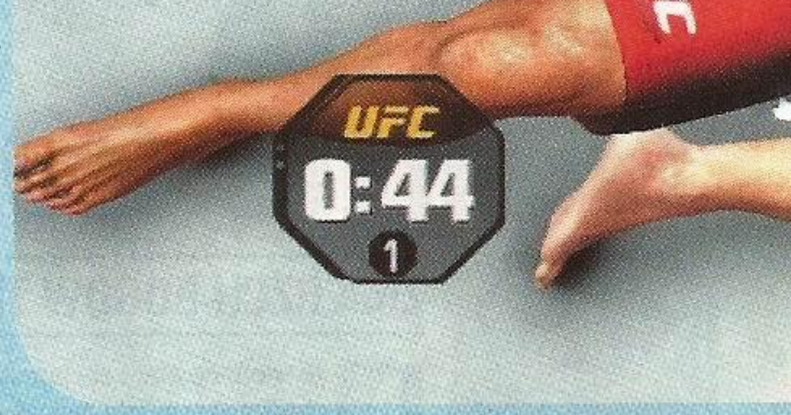
Właśnie one o tym przesądzają. Podobnych można doświadczyć tylko w Fight Night Round 3, ale wolę MMA od boksu, a poza tym w Undisputed jest o wiele więcej taktyki, kombinowania i niespodziewanych zwrotów akcji. A także czysto fizycznego wysiłku, a nawet bólu związanego z mechaniką gry. Ale o tym dalej.

MMA charakteryzuje się tym, że walki toczą się nie tylko w stójce, ale także w parterze, a zawodnikom wolno niemal wszystko. Nie dajcie się jednak zwieść propagandzie głoszącej, że walki w klatkach to zezwierzęcenie. To po prostu rozwinięcie idei boksu, połączenie go z kickboksingiem, muay thai, zapasami, judo i brazylijskim ju-jitsu. A także wszystkimi innymi sztukami walki, czy to „uderzanymi" czy też „chwytanymi". Są też oczywiście zasady, więc nie jest to uliczna bójka – na przykład nie można walić z bańki ani kopać leżącego, czy też następować mu na głowę (przynajmniej w UFC, w Pride było to dozwolone, ale z kolei nie wolno było uderzać łokciami w parterze, a w UFC jak najbardziej). Oczywiście krew się czasami poleje, ale nie ma co zgrywać pensjonarki – w boksie też leje się jej niemało. Tak czy inaczej – walczący w UFC muszą być wytrenowani tak, żeby przetrwać starcie zarówno z mistrzem muay thai, jak i posiadaczem czarnego pasa w ju-jitsu. Nierzadko w jednej osobie. W grze jest podobnie – trzeba opanować naprawdę dużo ciosów i technik walki w parterze. Na początku jest to przytłaczające wręcz zadanie, bo należy zgłębić skomplikowaną terminologię, by w ogóle wiedzieć co jest możliwe w danej sytuacji i do czego może doprowadzić konkretne zagranie. Dlatego początkującym polecam, po pierwsze, tutorial i trening, po drugie – tych fajterów, którzy potrafią znokautować ze stójki. Oraz modlitwę o to, żeby nie znaleźć się na ziemi i po złej stronie kimury.

### UCZ SIĘ

Podstawy są proste – ciosy i kopniaki pod przyciskami podstawowymi, modyfikatory wysokości ataku pod eLkami, a blok wysoki i niski pod eRkami. Są oczywiście kombosy, a same uderzenia działają inaczej w zależności od dystansu. Możliwe są też natychmiastowe nokauty jednym, także pierwszym ciosem, więc zawsze trzeba się strzec i przede wszystkim – wiedzieć z kim się walczy. Mistrza kopnięć w typie CroCopa najlepiej sprowadzić do parteru, a z Minotauro Nogueirą lepiej nie próbować takich sztuczek, bo będzie bolało.

Po drodze do parteru są jednak klincze i takedowny. W klinczu mistrz muay thai potrafi zniszczyć przeciwnika potężnymi kopnięciami z kolan, a zapaśnik – potężnie rzucić o glebę, aż Octagon zadrży. Takedown to rzucenie się do nóg przeciwnika i próba powalenia go na ziemię, by znaleźć się w tak zwanej uprzywilejowanej pozycji – na górze. Można to także osiągnąć rewersując kopnięcie.




jest w lepszej pozycji. Gdy się uda, wystarcza obłędnie kręcić prawym analogiem i liczyć na to, że przeciwnik jest na tyle zmęczony, że się podda. Gdy walczy się z żywym przeciwnikiem, on musi robić to samo, żeby przetrwać. U mnie skończyło się to „kontuzją" – bolesnym obtarciem palca, choć nie odważyłbym się przyrównać tego do złamania ręki... Rozbudowanie gry sprawia, że jest to jedna z najtrudniejszych gier walki, głównie ze względu na to, że walka może się skończyć w każdym momencie na wiele sposobów. Wystarczy jeden cios lub chwyt, bo artyści w typie Andersona Silvy (to ten łysol na stronie obok) potrafią założyć submission nawet z klinczu.

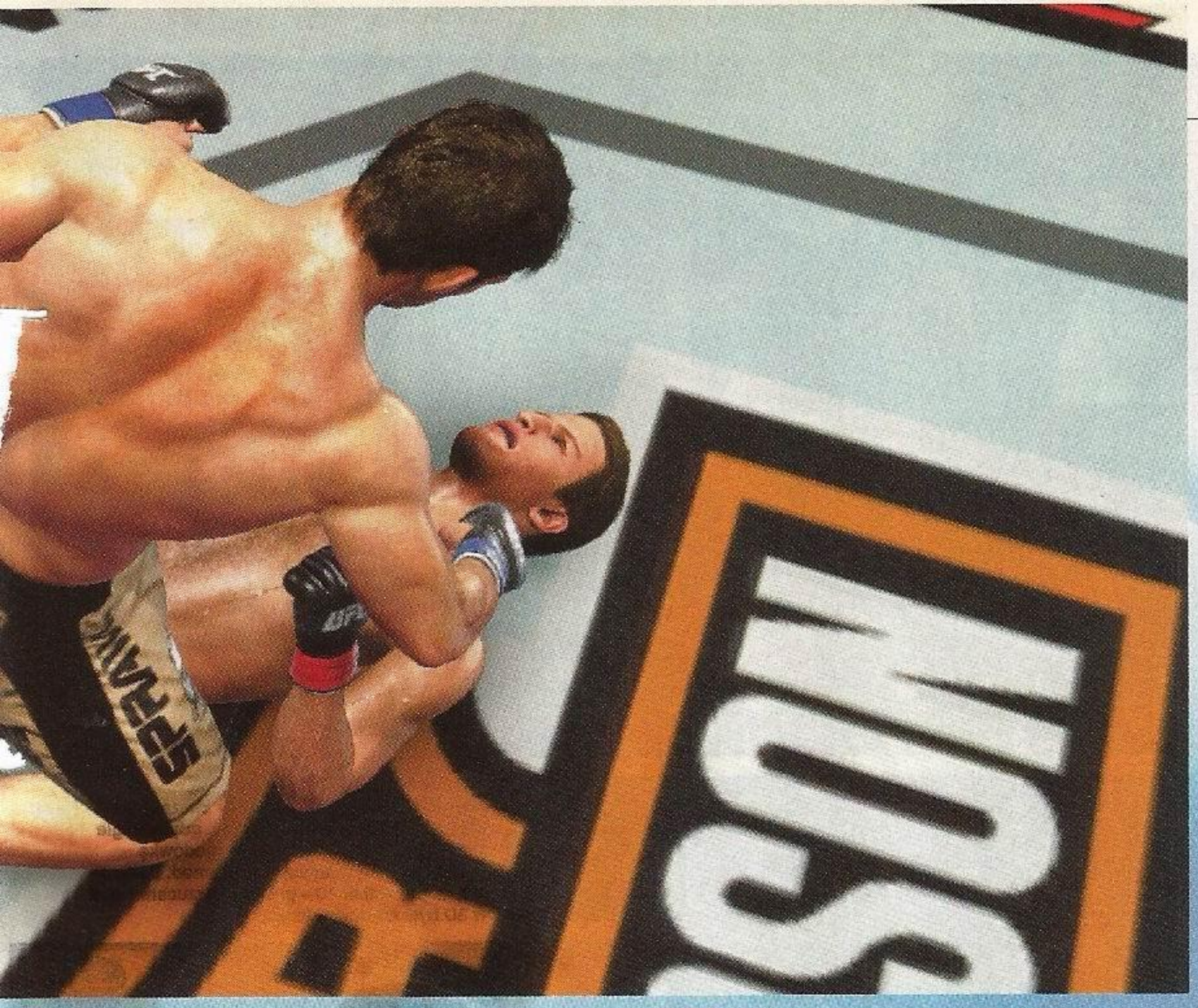
**TU WYSTARCZY JEDEN CIOS LUB CHWYT, BO ARTYŚCI W TYPIE ANDERSONA SILVY (TO TEN ŁYSOL NA STRONIE OBOK) POTRAFIĄ ZAŁOŻYĆ SUBMISSION NAWET Z KLINCZU**

A to nadal dopiero wierzchołek góry lodowej, bo w parterze zaczynają się szachy i schody. Można być na górze, można być na dole, z boku, za plecami i tak dalej, a z każdej niemal pozycji można wygrać i przegrać. Generalnie zaś chodzi o to, żeby doprowadzić do możliwości swobodnego zasypywania wroga ciosami, czyli do tak zwanego „dosiadu". Ale o to nie jest łatwo, bo jest to pozycja niemal beznadziejna – często wystarczy jeden celny cios i światło gaśnie. Nic dziwnego, że konsola zawzięcie się przed tym broni i gracz też powinien. Bo oczywiście każde przejście między pozycjami w parterze da się zablokować, co jest łatwe, oraz skontrować, co jest oczywiście trudniejsze. Można się także spróbować wyzwolić lub założyć przeciwnikowi chwyt nawet wtedy, gdy

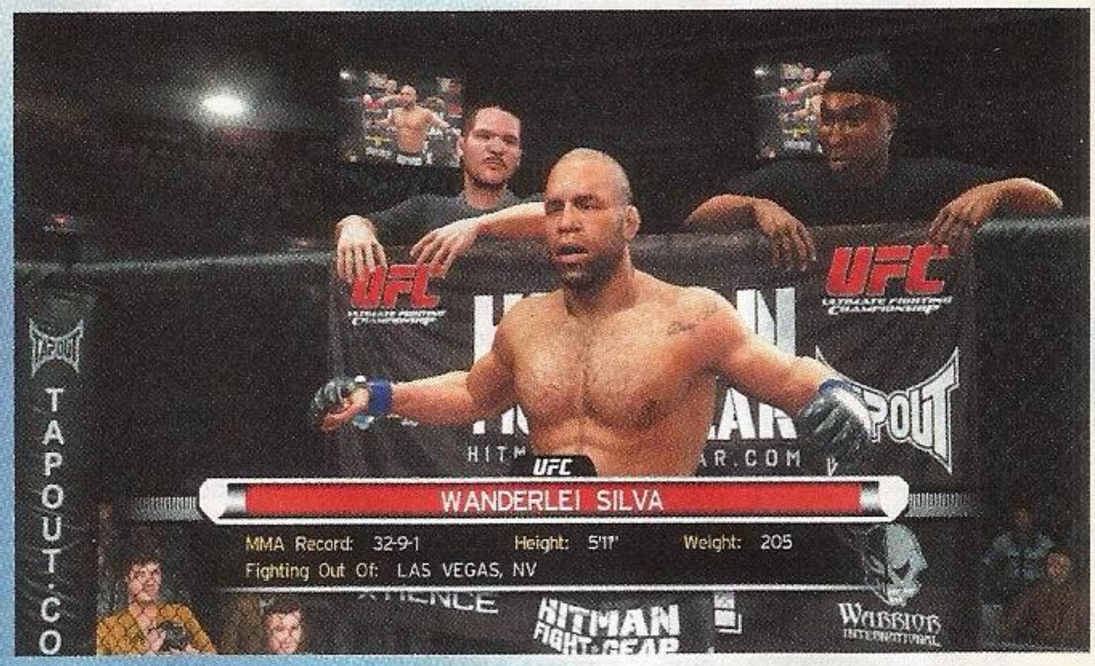
**DYSKUSYJNE** Jeżeli wzdragasz się na myśl o półnagich, umięśnionych facetach tarzających się po macie, to Undisputed raczej nie przypadnie Ci do gustu.

### LET"S GET IT ON!

W akcji niemal wszystko sprawdza się wyśmienicie. Ciosy mają swoją wagę i od razu wiadomo, że któryś dobrze „wszedł". A gdy wszedł bardzo dobrze, przeciwnik padnie na plecy, choć to wcale nie znaczy, że jest mniej groźny. Highlightem moich walk było założenie chwytu (triangle choke) poprzez przechwycenie ciosu zaraz po znalezieniu się na deskach i wygranie walki w momencie, gdy wydawało mi się, że zaraz dostanę srogie manto (przekaz podprogowy, hehe). Jak cios wejdzie genialnie, to przeciwnika albo padnie od razu, albo będzie przez chwilę oszołomiony – obraz robi się wtedy czarno-biały i każde następne trafienie może zakończyć walkę. Na przyciskach wszystko działa świetnie, problemem bywa prawy analog, używany do rewersali ciosów i prób powalenia lub zmiany pozycji w parterze czy klinczu (i jeszcze paru innych rzeczy). Nie dość, że trudne jest samo przeskoczenie z przycisków na analoga, to na dokładkę w wielu wypadkach trzeba go błyskawicznie wychylić w konkretną stronę z idealnym timingiem. Jak dla mnie wystarczyłoby samo wychylenie; albo w dowolnym lub zawsze w jednym, konkretnym kierunku. Ale poza tym wszystko działa jak trzeba, choć trzeba pamiętać, że przy przejściach w parterze bardziej liczy się dokładny ruch analogiem niż szybkość wykonania manewru. Ale to już sprawdzicie sami.

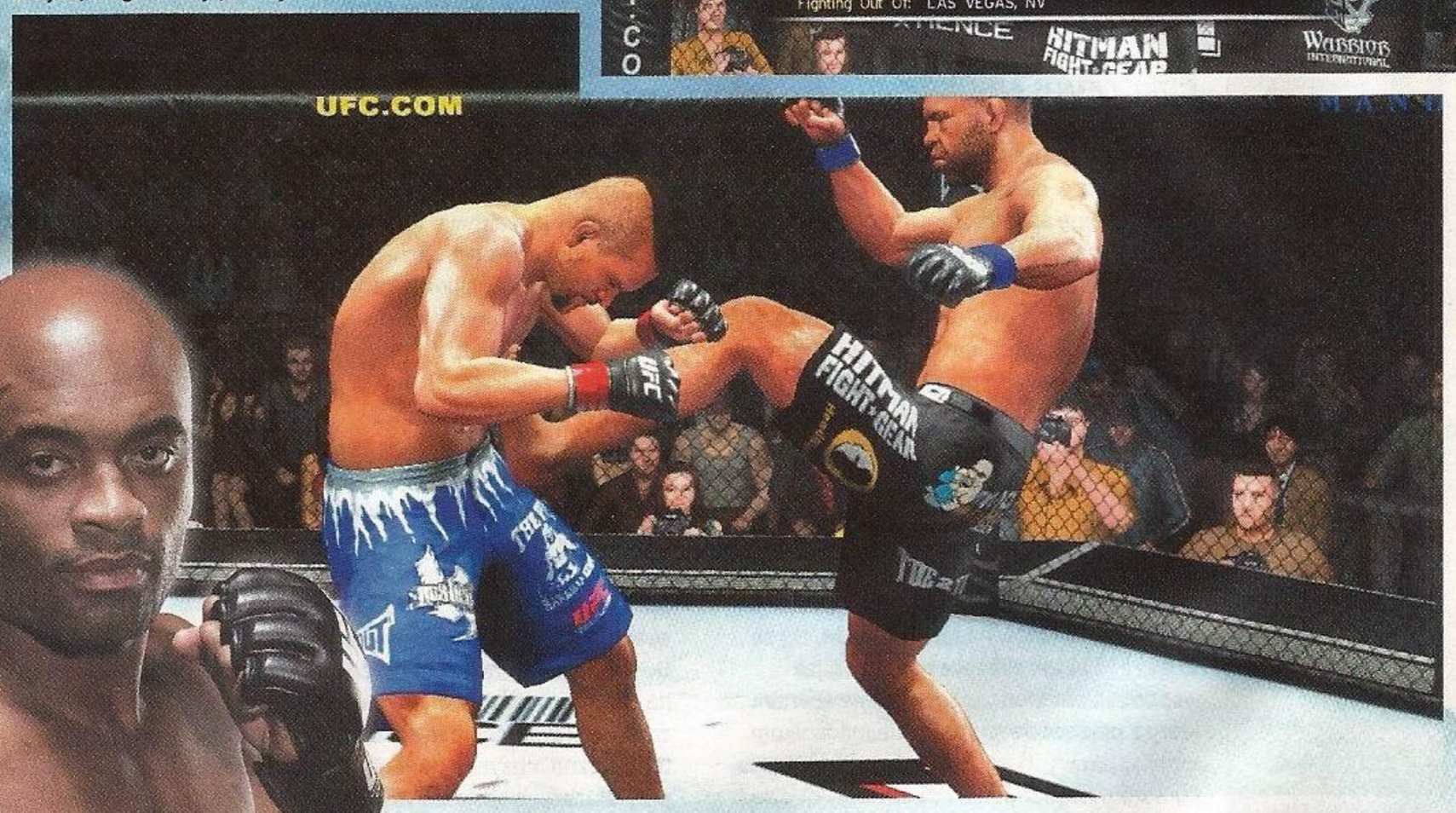


**NIEMAL SAMA ŚMIETANKA** W Undisputed znajdziecie czołówkę najlepszych zawodników MMA na świecie, choć zabrakło wielu znanych postaci, jak choćby najlepszego heavyweighta na świecie, czyli Fedora Emelianenki oraz Josha Barnetta uznawanego za numer 3.



Forrest Griffin and Stephen Bonnar, battled their way through a grueling competition to meet in the finals.

**ARENA** Tu liczy się tylko para zawodników na ringu, nic więcej. Otoczenie ringu wygląda średnio, a dalej siedzącą publikę reprezntują płaskie tekstury. Ale prawdę mówiąc nie dostrzegłem tego, dopóki nie zerknąłem na screeny. Jedyne, czego brakuje, to wejściówek zawodników.




**CLASSIC FIGHTS** W każdą walkę wprowadza nas głos i widok tej o to miłej pani, a także filmik i wypowiedzi o wiele mniej sympatycznych zawodników. Nagrodą za wygraną zgodnie z wytycznymi jest krótki filmik z najlepszymi akcjami z prawdziwej walki.

## UNDISPUTED

Jeszcze raz podkreślam – system walki jest głęboki jak sztolnia, a jego opanowanie sprawia ogromną satysfakcję. Dodatkowym czynnikiem są jednak umiejętności poszczególnych zawodników oraz ich wytrzymałość – błyskawiczne knockouty są dość częste (na pewno jest ich tu więcej niż w rzeczywistości, gra nie jest idealnym symulatorem MMA), ale zazwyczaj trzeba się napracować nad zmiękczeniem przeciwnika i trzeba to robić z głową. Nawet koleżka, który jest średni w obronie przez chwytami, wyrwie się na samym początku walki. Najlepiej najpierw go zmęczyć – tak zrobiłem z potworem Lesnarem, który na Expercie lat mojego Nogueirę niemiłosiernie, obalał, dosiadał, walił z góry jak cepem i do widzenia. Na początku udawało mi się przetrwać rundę, potem dwie, by polec w trzeciej, aż wreszcie nauczyłem się blokować jego przejścia w parterze i je rewersować, albo samemu jakieś wyprowadzić i potem cierpliwe pracować nad obijaniem mu żeber nie dając się zepchnąć z lepszej pozycji. Najlepiej bocznej. Tym sposobem tak go zmęczyłem, że już pod koniec pierwszej rundy udało mi się założyć udane submission. Taktyka i świadomość silnych punktów postaci i słabych przeciwnika jest tu niewiarygodnie istotna. Na początku warto sobie na kilka walk włączyć pasek staminy, który domyślnie jest wyłączony, żeby wiedzieć co i jak działa na oponenta oraz co męczy jego i naszego koleżkę.

Ale sam system walki nie obroniłby się, gdyby nie kilka innych mocnych punktów Undisputed. Jak choćby świetny wygląd postaci; zawodnicy odwzorowani są niemal idealnie, a takie smaczki, jak ciężki oddech oraz krew i rozcięcia na twarzy są nie tylko ozdobnikiem, ale także istotną wskazówką co do stanu zdrowia. Do tego dochodzi niezły komentarz oraz publika, która nudzi się i buczy, gdy w parterze lub stójce niewiele się dzieje. Imponująca jest też liczba zawodników – ponad osiemdziesięciu w pięciu kategoriach wagowych oznacza, że w trybie Exhibition będzie z kim i kim walczyć. A jest jeszcze bardzo wciągająca kariera, o której więcej w ramce, oraz tryb Classic Fights, w którym trzeba pokonać przeciwnika w dokładnie ten sam sposób, jak to miało niegdyś miejsce w rzeczywistości. I o ile knockdown w konkretnej rundzie łatwo jest osiągnąć, tak wykonanie ściśle określonego submission wymaga dobrej znajomości gry.

Undisputed jest w tym momencie moją ulubioną bijatyką i grą w ogóle. Ma kilka wad, jak choćby lagi podczas walk w sieci i dyskusyjne zastosowanie niektórych ciosów (jak choćby przegięty superman punch – za szybki, zbyt skuteczny i za łatwo go wyprowadzić), ale nie zmieniają one tego, że jest po prostu świetna. A edycja 2010 będzie jeszcze lepsza – obecna popularność UFC gwarantuje, że się pojawi. ■■

**OCENA** **8.5/10**

**+ ŚWIETNY SYSTEM WALKI, WYGLĄD I ANIMACJA POSTACI, KARIERA**
**– SKOMPLIKOWANE MENUSY ORAZ DRAŻNIĄCE LOADINGI**

**BIJATYKA DLA PRAWDZIWYCH MĘŻCZYZN**

### Kariera w klatce

**Najpierw trzeba stworzyć postać – zadecydować o stylach walki, przydzielić punkty na cechy, zdecydować o wyglądzie. Potem można zacząć walczyć, sparować, trenować i ćwiczyć. Im bardziej dominujemy w sparingu tym więcej punktów na cechy dostaniemy. Trening to budowanie siły, szybkości i staminy, ale bez mini-gierek. Z kolei ćwiczenia to wykonywanie konkretnych zadań, co umożliwia odblokowanie nowych ciosów i sztuczek, a także poprawia niektóre cechy. Wygrane walki dają zaś CRED, czyli respekt i szacun. Też ważny. Celem jest oczywiście zajęcie pierwszego miejsca w rankingu i utrzymanie go aż do emerytury. Ta następuje po około 30-40 walkach (siedmiu growych latach), czyli zdecydowanie za szybko, ale z drugiej strony – uniemożliwia stworzenie przepakowanej postaci.**

# BROKEN SWORD
## THE SHADOW OF THE TEMPLARS
## DIRECTOR'S CUT

### KLASYCZNA PRZYGODÓWKA TRZYMA SIĘ DOBRZE

txt: GULASH

**Wii | DS**

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Revolution
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

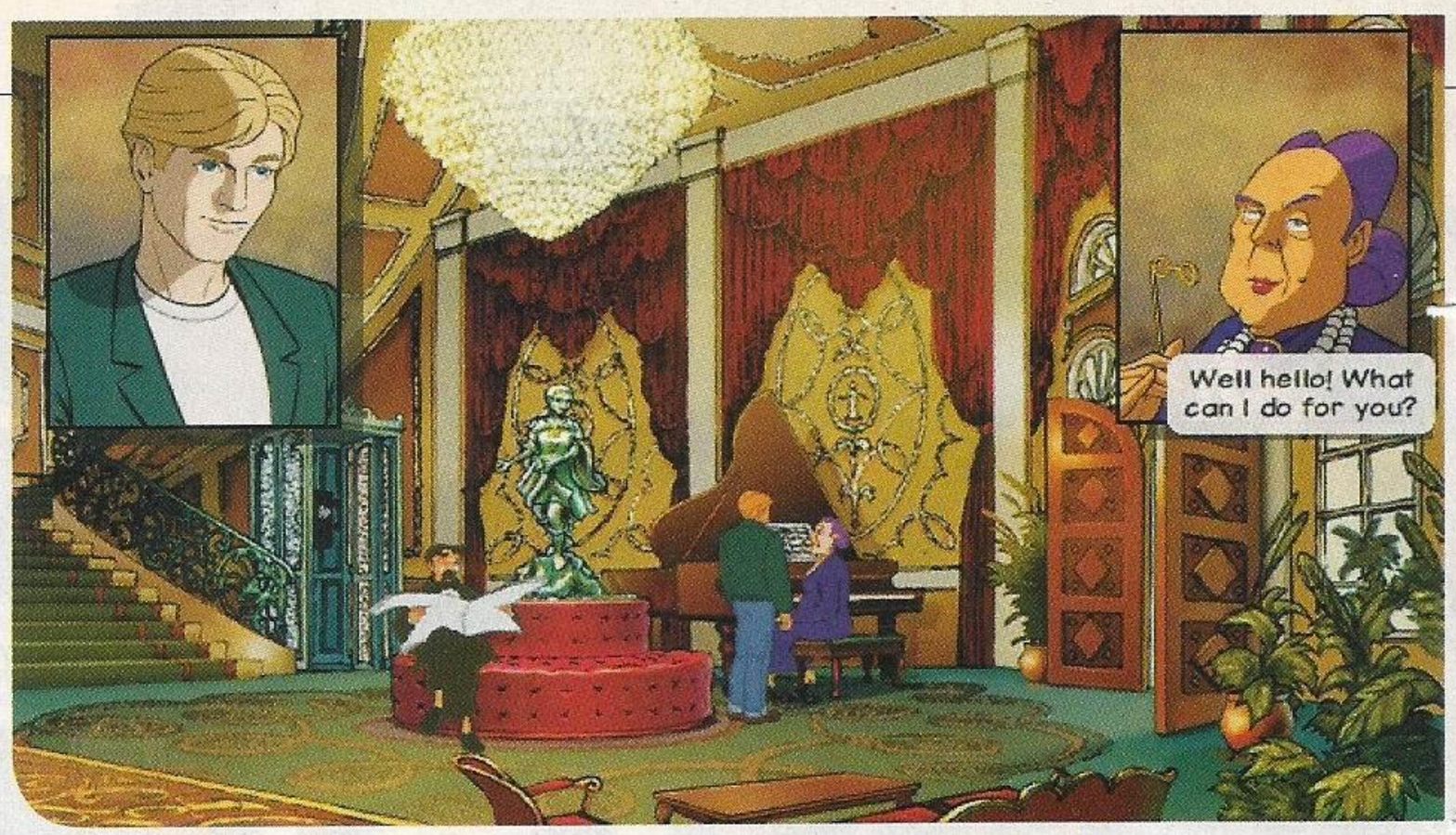
GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

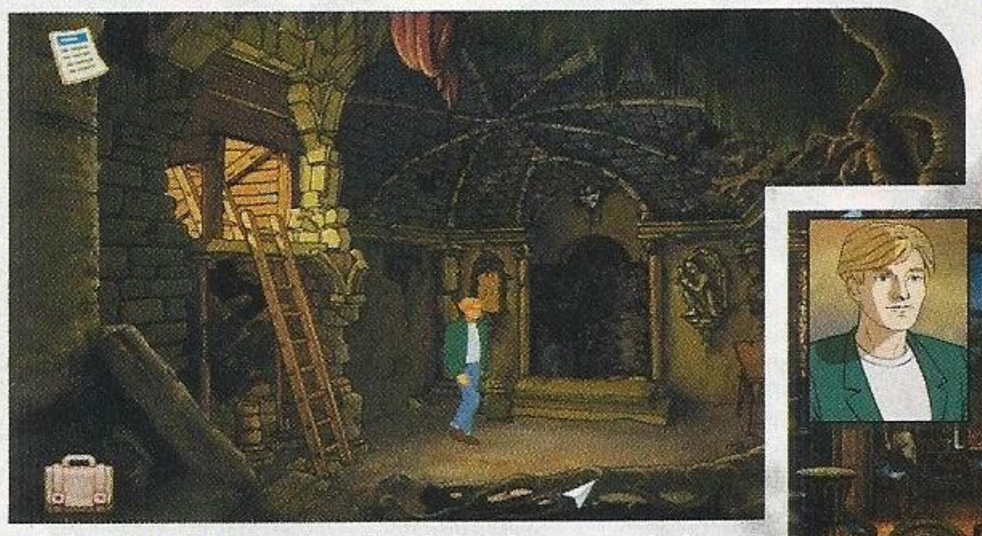
**MIELU:** Przygodówki point'n'click mogą wydawać się martwym gatunkiem, ale są jeszcze platformy, na których sprawdzają się bardzo dobrze. Na przykład na DSie, pod warunkiem, że developer nie zepsuje interfejsu. Ekran dotykowy jest wręcz stworzony do tego rodzaju gier, choć muszę przyznać, że wiilot również bardzo dobrze spisuje się w zastępstwie myszki. Jeśli więc nigdy nie mieliście okazji zagrać w kultową przygodówkę, natychmiast nadrabiajcie zaległości. Chyba, że macie Wii i wolicie poczekać na nowe Another Code, ale może powinniście zrobić wszystko, żeby kupić oba tytuły? Zastanawia mnie, jaka będzie sprzedaż Broken Sword. Na DSie może zrobić furorę, ale Wii to zupełnie inna para kaloszy. Na tej platformie królują Wii Fity. 8/10

Wersje specjalne i wydania reżyserskie często mają to do siebie, że służą zwykłemu wyciąganiu kasy od graczy. Naturalnie nie neguję sensu ich istnieją – są przeznaczone dla kolekcjonerów, mają ładniejsze opakowania i jakąś bonusową zawartość, ale w mojej opinii nie różnią się jakoś specjalnie od standardowych edycji. Dlatego, jeśli macie już za sobą klasykę przygodówek w postaci oryginału Broken Sword, możecie sobie darować ten tytuł, nawet pomimo dodatkowej zawartości. Oraz faktu, że to jedna z najlepszych klasycznych przygodówek point'n'click wszech czasów.

### CIEŃ TEMPLARIUSZY

Bohaterowie gry, Amerykanin George Stobbart oraz francuska dziennikarka Nico Collard, wplątują się w ciekawą i sprawnie poprowadzoną intrygę sięgającą dawnych czasów i tytułowych Templariuszy. Mechanika gry jest raczej standardowa, wodzimy po ekranie kursorem i wybieramy opcje z kontekstowego menu. Porozmawiaj, weź przedmiot, użyj przedmiotu, obejrzyj go. I to właściwie tyle. Co jakiś czas wyskakuje mini-gra wymagająca nieco główkowania; raz trzeba złożyć podarte zdjęcie, a innym razem przesuwać okręgi na cylindrze tak, by go otworzyć. Całość idealnie nadaje się (przynajmniej na Wii) do grania jedną ręką podczas leniwego polegiwania na kanapie; nie ma tu QTE czy innych wynalazków naszych czasów. Są za to niezłe dialogi, ciekawe postacie i, jak wspomniałem, dobrze pociągnięty scenariusz, który z pewnością spodoba się miłośnikom teorii spiskowych, starych zakonów i klikania kursorem na przedmiotach, bo tego będzie najwięcej. Co ciekawe, jeśli przedmiot w danym pomieszczeniu wart jest uwagi, wiilot delikatnie zawibruje, gdy nakierujemy nań kursor. Bardzo dobry pomysł. Aha, można podłączyć drugiego wiilota i zatrudnić na przykład swoją narzeczoną do wyszukiwania przedmiotów, bo na ekranie pojawia się drugi kursor.



**BRRR... STRASZNIE** To jedna z niewielu ręcznie rysowanych gier dostępnych na konsole obecnej generacji. Dawniej taka grafika była standardem, teraz czasem do niej tęsknimy.

**PRZERYSOWANI** Postacie są nieco przerysowane, ale nigdy jakoś strasznie karykaturalnie. Nie ścierpiałbym, gdyby nagle z Broken Sworda zrobiono przygodówkę z postaciami w stylu super-deformed. Dobrze też, że pozostała 2D – próby przerzucenia serii w 3D były średnio udane.

Autorzy wbudowali system podpowiedzi, który – gdy jest aktywowany – najpierw subtelnie poda receptę na rozwiązanie zagadki, potem nachalnie nakieruje, a wreszcie, jeśli graczowi po prostu nie idzie, wywali odpowiedź prosto z mostu.

### CIEŃ STAREJ SZKOŁY

Grafika i animacja naturalnie zestarzała się przez 13 lat, ale dalej trzyma wysoki poziom – gra miejscami sprawia wrażenie interaktywnej kreskówki. Nowe miejscówki nie odstają od klasycznych, fajnie rozwiązano też okna z dialogami. Paradoksalnie, gra najwięcej zyskuje na niedużym ekranie Nintendo DS – tam robi znacznie lepsze wrażenie, niż na wielkim, nowoczesnym panelu. Podczas zabawy przygrywa idealnie dobrana i charakterystyczna muzyka, która nie męczy nawet przy dłuższych sesjach. Warto także dodać, że wszystkie dialogi są czytane przez lektorów. Niestety, z tym wiąże się też mała wada – nagrania sprzed 13 lat nie są najlepszej jakości i wyraźnie odstają od nowych, zarejestrowanych specjalnie dla potrzeb tej wersji. Razi także archaiczne menu, pod tym względem autorzy niespecjalnie się popisali.

### CIEŃ DWÓCH STÓWEK

Nie napisałem jeszcze, na czym polega wersja reżyserska tej pozycji. Otóż oprócz George'a, drugą grywalną postacią jest Nico, która dostała swoje rozdziały, umiejętnie wkomponowane w całą intrygę. W pierwowzorze po prostu pomagała bohaterowi, teraz jest pełnoprawną heroiną. W związku z tym pojawiają się nowe miejscówki i postacie, co fani z pewnością docenią.

Problem z Director's Cut polega na tym, że bez trudu namierzyłem w internecie pecetowy zestaw „Broken Sword Trilogy" za bodaj 50 złotych z przesyłką, który ruszy nawet na przedpotopowych komputerach. Ba, przecież Broken Sworda upchnięto kiedyś na cart i wydano na GameBoyu Advance! Ciężko mi zatem rekomendować ponad trzy razy droższą adaptację na Wii czy DSa – może warto poczekać na potężną przecenę i wtedy spokojnie łyknąć? Bo przecież to świetna przygodówka, z którą warto się zapoznać jeśli macie nieco wolnego grosza. Ja wolałem grać na DSie w małych dawkach – można save'ować w dowolnym momencie, a zabawa z takimi przygodówkami mnie, o dziwo, relaksuje. ■■

**OCENA Wii 7.5/10**

➕ WIILOT NADAJE SIĘ DO TAKICH GIER IDEALNIE!
➖ NA DUŻYM TV NIE ROBI WRAŻENIA, CZASEM STEROWANIE

KLASYK POWRÓCIŁ. BĘDĄ KOLEJNE CZĘŚCI?

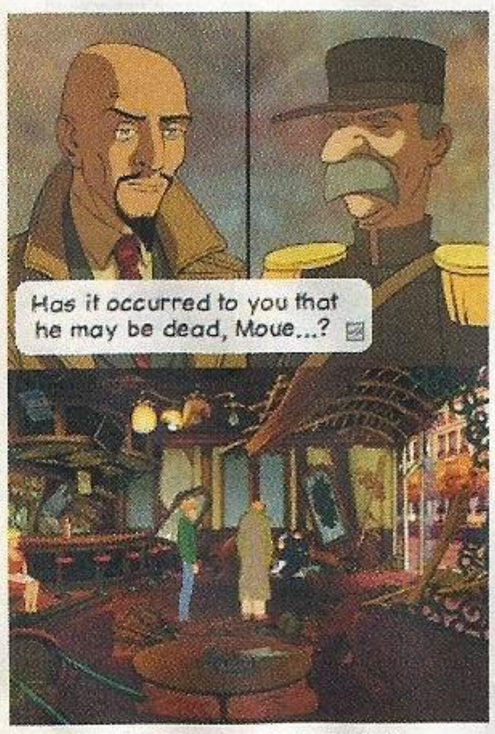
**OCENA DS 8.0/10**

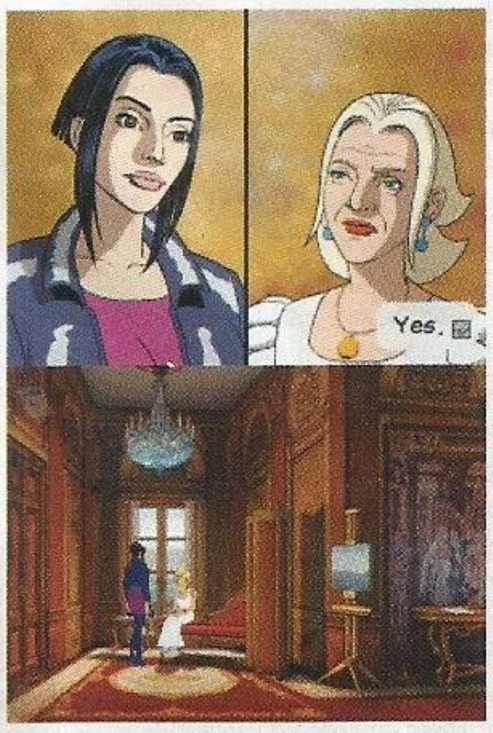
➕ TOUCHSCREEN I STYLUS TO ŚWIETNA KOMBINACJA
➖ NIEKTÓRE PRZEDMIOTY SĄ SŁABO WIDOCZNE

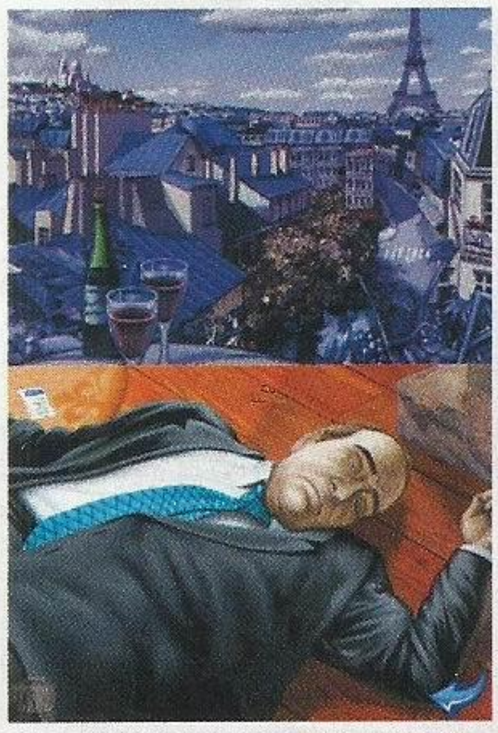
PRZYGODOWY MAJSTRESZTYK NA DSA

**The story so far...**

Pierwsza część ukazała się w 1996 roku na PC, ale została także skonwertowana na PS one i GBA. W wydanym w 1997 roku sequelu, Broken Sword II: The Smoking Mirror, George poszukuje porwanej Nico, przy okazji odkrywając sekrety starożytnego boga Majów. W tym wypadku również powstała wersja na PS one. Potem nastąpiła długa przerwa, dopiero w 2003 roku wydano Broken Sword: The Sleeping Dragon, tym razem grę w pełni 3D, w której Nico i George dla odmiany walczą z kultystami i szukają Klucza Salomona. Jest wersja na PS2. Wreszcie ostatnia pozycja z serii to Broken Sword: The Angel of Death. Wydana w 2006 roku nie zagościła na żadnej konsoli (chlip); fabuła ociekała się o tajemnice Watykanu.



**NINTENDO DS** Być może dzięki takim remake'om nowi gracze będą mogli zapoznać się z prawdziwą definicją gry przygodowej, a nie tylko z kretyńskimi zbiorami mini-gierek, czy licencjonowanych crapów.

## FABLE 2: SEE THE FUTURE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Lionhead // 560 MSP

**Nie będę poświęcał miejsca na rozbudowane wstępy, bo jako fan Fable 2 jestem po prostu rozczarowany tym, co zaproponowała nam ekipa Lionhead w dodatku See the Future. Obiecywano, że ten DLC pokaże przyszłość serii i dostarczy ciekawsze zadania niż Knothole Island, ale nic z tego nie wyszło.**

Zacznijmy od tego, że zabawę z See the Future zakończyłem w godzinę. Odnoszę dziwne wrażenie, graniczące z pewnością, że za 560 MSP powinniśmy otrzymać bardziej rozbudowane misje. Pierwsza z nich przenosi nas do miasteczka, które zostało pozbawione kolorów. Walczymy więc z cieniami, które pomalowano na jaskrawe barwy i musimy zgadywać, że skoro nasz miecz jest niebieski, to będzie on skutecznych na przeciwników o takim właśnie kolorze. Kwadrans później ratujemy mieszkańców i nawet nie dostajemy sensownej nagrody. Kolejny quest polega na uwolnieniu zaklętego rycerza, ale jego finał jest całkowicie przewidywalny, a ratują go jedynie nowe stroje (Hobbes, Bolverine i Undead) i banalne, aczkolwiek zabawne zagadki. Ostatni punkt programu to Koloseum, w którym walczymy z falami przeciwników. Starcia są wymagające, nagrody losowe, a hordy wrogów naprawdę liczne, więc tutaj spokojnie można spędzić więcej czasu. Teraz dwa słowa o przyszłości Albionu, którą mieliśmy zobaczyć w tym DLC. Jakie to słowa? Niebywałe rozczarowanie. Nazywanie dodatku See the Future to powód do wstydu dla Lionhead i nikomu chyba nie zepsuję zabawy pisząc, że niczego tak naprawdę nie zobaczy.

Mimo wszystko widzę tu i plusy. Możemy zmienić rasę naszego psa (trzy nowe), co naprawdę mnie rozczuliło, choć ostatecznie i tak wróciłem do oryginalnego czworonoga, bo nie dodano nowych dźwięków, więc szczekanie nie pasuje do nowych zwierzaków. Cieszą też nowe stroje (Hobbes rządzi), oraz fryzury i malunki twarzy w stylu Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Na pewno też wrócę do Koloseum, bo nie zdobyłem pierwszej nagrody, a kopanie kurczaków w trakcie bitwy, by zwiększyć mnożnik punktów, rozbawiło mnie do łez. Jednak nie mogę Wam polecić tego dodatku. Brakuje w nim dialogów, nie ma dobrych i złych wyborów, a czas rozgrywki to ponury żart. See the Future rozreklamowano do potęgi, a w praktyce to bezczelne wyciąganie kasy od fanów. ■■ **Fax**

**4.5/10**

## THRASH PANIC

▶ Xbox 360 (XBLA) // Sony // cena jeszcze nieznana

**Na pierwszy rzut oka jest to kolejny klon Tetrisa. Z góry ekranu lecą śmieci (klocki), które trzeba układać na planszy (w koszu).** Wystarczy jednak zrzucić kilka przedmiotów, by zobaczyć, jak bardzo różne są obie gry. Spadające rzeczy niszczą te leżące w koszu, gitara rozbija żarówkę, a sama pęka, gdy uderza w nią głośnik. Zamiast układać je w linię, jak w Tetrisie, trzeba sprawić, by zajmowały jak najmniej miejsca. Wiele do gadania ma fizyka, przedmiot można zrzucić, ale także spokojnie włożyć do kosza. Niestety, to przez nią rozgrywka jest bardzo losowa, nigdy nie wiadomo jak ułożą się śmieci. Jednym ruchem można zablokować drogę do kosza pozostałym przedmiotom. A trzeba Wam wiedzieć, że odpadki nie mogą upaść na podłogę – gra zalicza błąd, gdy przedmiot odbije się i wypadnie z kosza. Po trzech trzeba zaczynać wszystko od początku. Poziom trudności jest zadziwiająco wysoki, miałem ogromne problemy z upchaniem wszystkich śmieci w kuble. Zwłaszcza, gdy musiałem w nim zmieścić ogromny domek dla lalek. Niby gra stara się pomagać, podrzucając na przykład płonącą zapałkę, którą można wywołać mały pożar zmieniając rzeczy w popiół, ale to i tak za mało. A nie uważam siebie za słabeusza, w Luminesa z łatwością przekręcam licznik. Tutaj potrzeba wielu godzin treningu i nie mniej szczęścia, żeby myśleć o zwycięstwie. Polecam największym masochistom, innych chyba jednak zapraszam do Luminków.

■■ **Mielu**

**7.0/10**

## KILLZONE 2 STEEL & TITANIUM PACK

▶ PS3 (PSN) // Guerrilla // 22 zł

**Killzone 2 doczekał się pierwszego zestawu map.** Bardzo skromnego należy dodać, w paczce są tylko dwie nowe mapki, zbudowane, podobnie jak inne plansze multiplayerowe, z fragmentów poziomów znanych z kampanii. Vekta Cruiser – nazwa mówi sama za siebie. Akcja przenosi się na wektański statek kosmiczny, gdzie w odróżnieniu od reszty gry dominuje kolor niebieski. Mapa wielopoziomowa, praktycznie nie ma miejsca, żeby nie dało się spaść przeciwnikowi na głowę. Bardzo ciężko wybronić się w trybach Assassination i Search & Destroy. Vekta Cruiser przypadnie do gustu fanom ostrej jatki, jest mniej taktyczna niż oryginalne plansze, dobrze sprawdza się tu broń do walki na krótkie dystanse (np. shotgun). Jeszcze większa rzeźnia ma miejsce w Wasteland Bullet. To dwa jadące obok siebie pociągi, pomiędzy którymi trzeba przeskakiwać. Łatwo spaść na tory albo wpaść na betonowe słupy oddzielające pojazdy. Idealna mapa do Bodycount, gra się na niej bardzo szybko, jest wąska, nie obfituje w zakręty, więc nawet nie za bardzo jest gdzie się przyczaić. Camperzy mogą zapomnieć, że coś na niej zdziałają. Tutaj z kolei bardzo łatwo zdobyć punkt w Search & Retrieve, a wrzucenie flary na pociąg wroga owocuje prawdziwą masakrą. Jeśli rozgrywka netowa w KZ2 wydawała Wam się zbyt wolna, Steel & Titanium pomoże Wam zmienić zdanie. Szkoda, że Guerrilla przygotowali tylko dwie mapy i życzą sobie za nie ponad dwie dyszki. Trochę za drogo. ■■ **Mielu**

**7.0/10**

## VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

▶ Xbox 360 (XBLA) // Sega // 1200 MSP

**Dreamcast nadal żyje, co udowadnia wydanie kolejnej gry z kultowej biblioteki tytułów tej konsoli. Pełna nazwa najnowszej pozycji na XBLA to Cyber Troopers Virtual On: Oratorio Tangram i doskonale oddaje ona jej styl. Będzie bardzo dziwnie i bardzo japońsko.**

Virtual to walki wielkich robotów, które wyróżniają się kolorystyką i klimatem na tle konkurencyjnych serii, jak choćby Armored Core. Nie ma tu mrocznych proroctw o apokalipsie, a producent dostarczył praktycznie wszystkie kolory tęczy, więc poziomy mogą kojarzyć się z domkami dla lalek. Urocze projekty mechów, wśród których na szczególną uwagę zasługuje strzelająca różowymi pociskami mechaniczna dziewczyna w stylu J-pop, sugerują lekką strzelaninę, ale to tylko pozory. Gra jest bardzo szybka i wymagająca, a sterowanie nie należy do najprostszych. Mamy tu ataki z dystansu i walki w bezpośrednim starciu, a także możliwość rozbudowy maszyn i zmianę ich kolorystyki. Trudno doszukiwać się tutaj większej głębi, ale zawartość gry jest obiecująca. Można również grać w trybie multiplayer, więc nie trzeba się martwić o żywotność.

Cyber Troopers może się podobać, bo choć tylko lekko odświeżono oprawę graficzną, to jej oryginalne projekty przypominają klasyczne pozycje z minionych lat. Na szczególną uwagę zasługują też animacje (biegające roboty rządzą) oraz specjały. Jedynie cena odstrasza, bo za 1200 MSP można kupić lepsze gry.

■■ **Fax**

**7.0/10**

## ZOMBIE WRANGLERS

▶ Xbox 360 // Frozen Codebase // 800 MSP

**Nigdy bym nie przypuszczał, że walka z hordami nieumarłych może się kiedykolwiek znudzić. W końcu od lat strzelamy do nich, tniemy ich piłami mechanicznymi i mamy z tego świetny ubaw. Jednak Zombie Wranglers dosłownie zanudza na śmierć.** Pomysł jest banalnie prosty. Mamy zainfekowane miasteczko, grupkę ocalałych i różnorodny sprzęt do obicia przeciwników. Problemem jest grupa docelowa, którą są dzieciaki. Dostajemy więc zombiaki w wersji dozwolonej poniżej 18 roku życia. Od razu możemy zapomnieć o odstrzeliwaniu głowy, bo krwi, flaków i eksplodujących mózgów tu nie znajdziemy. Fani serii Resident Evil poczują się jak w domowym przedszkolu. Spójrzmy więc z perspektywy dzieciaka, który dorwał się do konsoli.

Gra jest stosunkowo prosta, kolorowa i gwarantuje szybką rozgrywkę. Oprawa graficzna stawia na komiksowe projekty, mamy kilku bohaterów o zróżnicowanym uzbrojeniu i solidny pakiet misji oraz koopa. Brzmi to nieźle, ale w praktyce jest nudne i wkurzające. Sterowanie uprzykrza życie, a kamera potrafi nam je odebrać, bo nie chce pokazywać tego, co chcemy zobaczyć. Zadania się powtarzają i nie zachęcają do dalszej zabawy. Najgorsze, że miodu tu niewiele. Przyjemność z gry jest taka, jak z oglądania gwiazdorów kina akcji w komediach rodzinnych.

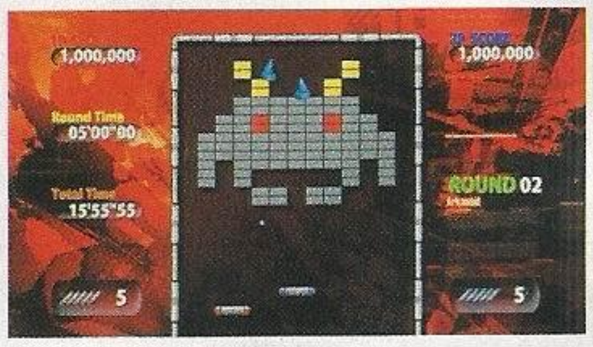
Na koniec zagadka. W jakiej innej grze oprócz Zombie Wranglers nie można równocześnie poruszać się i strzelać?

■■ **Fax**

**4.8/10**

## ARKANOID LIVE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Taito // 1200 MSP




**Pewnie trudno będzie Wam w to uwierzyć, ale czasami te skromne 1400 znaków na krótkie recenzje gier z XBLA to aż za dużo. W przypadku Arkanoid Live! wystarczy napisać, że odbijamy kulkę od ruchomej belki, by rozbić klocki u góry ekranu. I to w zasadzie wszystko.**

Jednak można jeszcze dodać masę wspomnień z dziecięcych lat, gdy takie proste i banalne tytuły kradły żetony w salonach gier. Czy coś pozostało ze starej magii? Oprawa graficzna praktycznie się nie zmieniła. Mamy totalną prostotę, a więc kolorowe klocki, kulkę i belkę – fani poczują się jak w domu. Z nowości dochodzą szalone popisy grafików, a więc tła, których równie dobrze mogłoby nie być, oraz tryb dla dwóch graczy, w który nikt nie chce grać. Nie zmieniła się również rozgrywka. Odbijamy kulkę i zbijamy prostokąty. Kluczem do sukcesu jest odpowiednie ustawienie oraz zbieranie spadających bonusów. Oczywiście na początku tempo zabawy jest powolne, ale z każdym poziomem robi się coraz trudniej i trzeba się wykazać nie byle jaką zręcznością oraz refleksem.

Arkanoid Live! przyciągnie jedynie graczy, którzy kiedyś mieli do czynienia z tym tytułem lub jednym z jego wielu klonów. Nie mam pojęcia jak przekonać nowe osoby, bo gra praktycznie nie ma oprawy graficznej i dźwiękowej, a grywalność pojawiła się wyłącznie z powodu starych wspomnień. Brzydko, drogo i bez nowych pomysłów. Tylko dla fanów.

■■ **Fax**

**5.5/10**

## LODE RUNNER

▶ Xbox 360 (XBLA) // Tozai Games // 1200 MSP

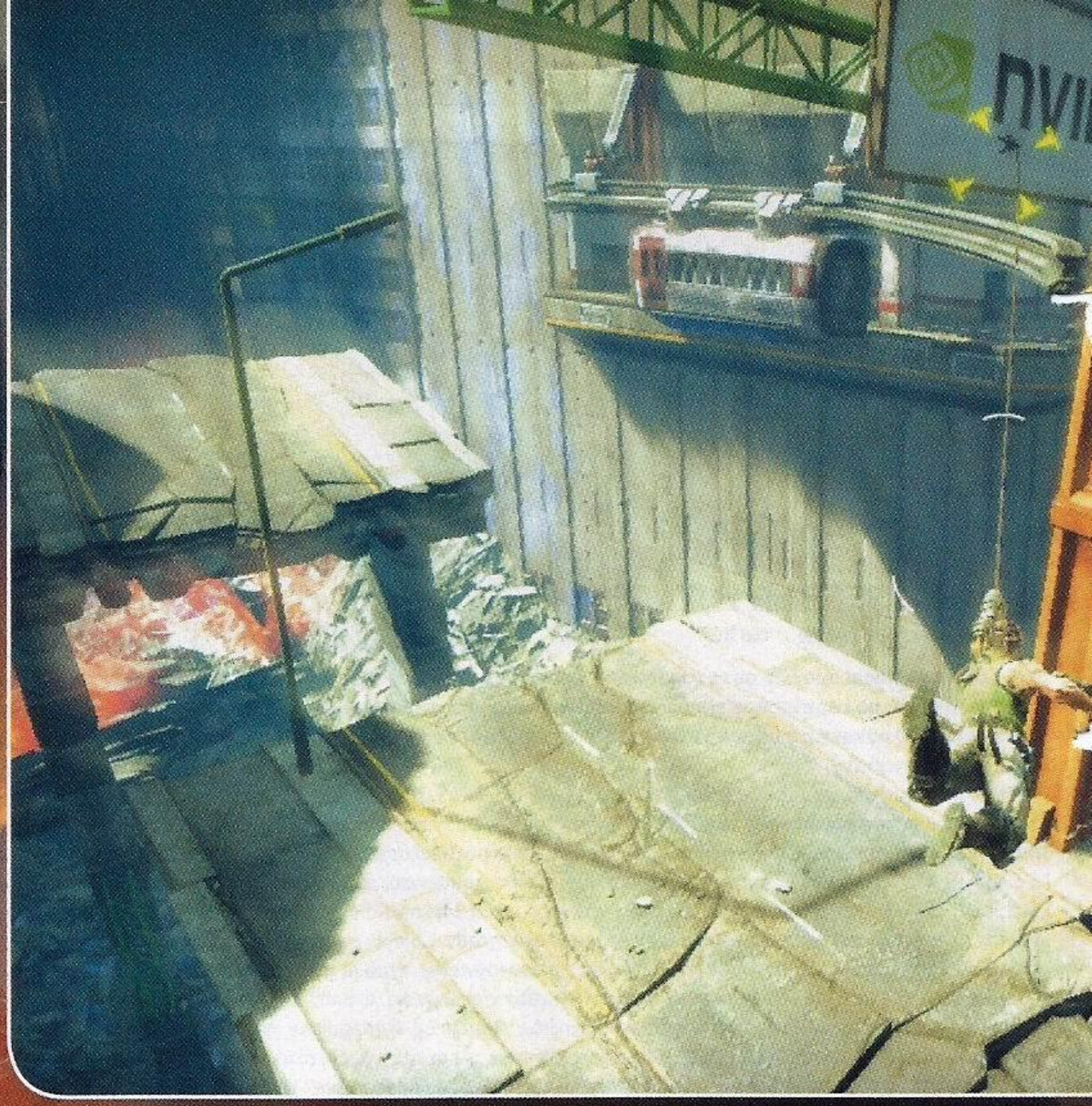
**Założenia są proste. Plansze są małe i wielopoziomowe, widzimy je w całości cały czas na ekranie, a poruszamy się jak w platformówkach 2D.** Jednak sama rozgrywka nie ma wiele wspólnego z tym gatunkiem, bo nie możemy skakać (zanim Jak & Ratchet dokonali rewolucji na tym polu, skoki były przecież obowiązkowe). Nasze zadanie polega na zbieraniu złota, a przeszkadzają nam w tym liczni przeciwnicy. Jak z nimi walczyć? Plansze zbudowane są z bloków, które możemy niszczyć (choć odnawiają się po kilku sekundach) i tym samym unikać wrogów. Warto również spróbować tworzyć pułapki i pozbywać się ich z planszy. Brzmi to niezwykle prosto, ale w praniu trzeba się nieprawdopodobnie nagimnastykować i uruchomić dodatkowe procesory, by w ułamku sekundy zaplanować kilka ruchów do przodu.

Producent dorzucił mnóstwo trybów, setki poziomów i wyzwań, a także specjalne zadania w kooperacji. Na szczególną uwagę zasługuje również multiplayer dla max czterech graczy, w którym możemy wcielać się także w rolę łowców i gonić graczy (zmiana dokonuje się, gdy dopadną nas przeciwnicy). To tak, jakby Pac-Man umożliwiał granie nie tylko żółtym zjadaczem.

Oprawa graficzna jak na standardy Xbox Live Arcade prezentuje się prześlicznie, ale 1200 MSP to dużo za dużo, bo co z tego, że zawartość jest niezwykle bogata, skoro różnorodność budowy poziomów nie wypada najlepiej. ■■ **Fax**

**7.8/10**

# BIONIC COMMANDO



txt: MIELU

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: Capcom
- Producent: GRIN
- Liczba graczy: 1 (10)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MARCELLUS:** Ekipa GRIN wykonała swoją robotę – od początku było wiadomo, że to nie jest gra AAA, więc nie ma się co dziwić, że wyszło jak wyszło. Ale jednocześnie boli to, że potencjał rzeczywiście kilka razy się ujawnia, ale pozostaje niewykorzystany. Gdyby cała gra była tak dopieszczona, jak wspomniany przez Miela poziom z mostem... InFamous byłby zagrożony. A tak – 7/10

## Z DUŻEJ CHMURY MAŁY DESZCZ. GRIN NIE DALI RADY

Capcom trochę przesadza z tą miłością do twórców gier spoza Japonii. Albo specjalnie mydli oczy gadką o inwestycjach w zachodnich developerów rozumiejących potrzeby europejskich i amerykańskich graczy, kupując tym samym trochę czasu dla developerów z Kraju Kwitnącej Wiśni; dając im szansę nadgonienia zaległości w temacie game designu i programowania. Widząc Japończyków w słabej formie, zbyt łatwo uwierzyłem, że polityka outsource'owania produkcji gier na Zachód ma sens. To znaczy, może i ma, ale na pewno nie wtedy, gdy inwestuje się w mało znane firmy mające na koncie kilka średniaków, lub pecetowe konwersje konsolowych hitów, jak to jest w przypadku szwedzkiej ekipy GRIN. Czy oni mogli dostarczyć grę lepszą, niż zrobiliby to japońscy developerzy? Życzyłem im dobrze, jednak nie dali rady. Choć przyznaję, pokazali charakter.

### CZŁOWIEK PAJĄK

Poruszanie się na linie jest kapitalne. Gdy rozpoczynałem zabawę wydawało mi się, że nigdy go nie opanuję, że zbyt chaotyczne i mało intuicyjne jest takie szybkie wzbijanie się w powietrze, a następnie rozpaczliwie szukanie kolejnego punktu zaczepienia. Faktycznie, początkowo często spadałem, nie umiałem poruszać się płynnie, ale w końcu nauczyłem się i teraz chciałbym móc to robić w każdej grze.

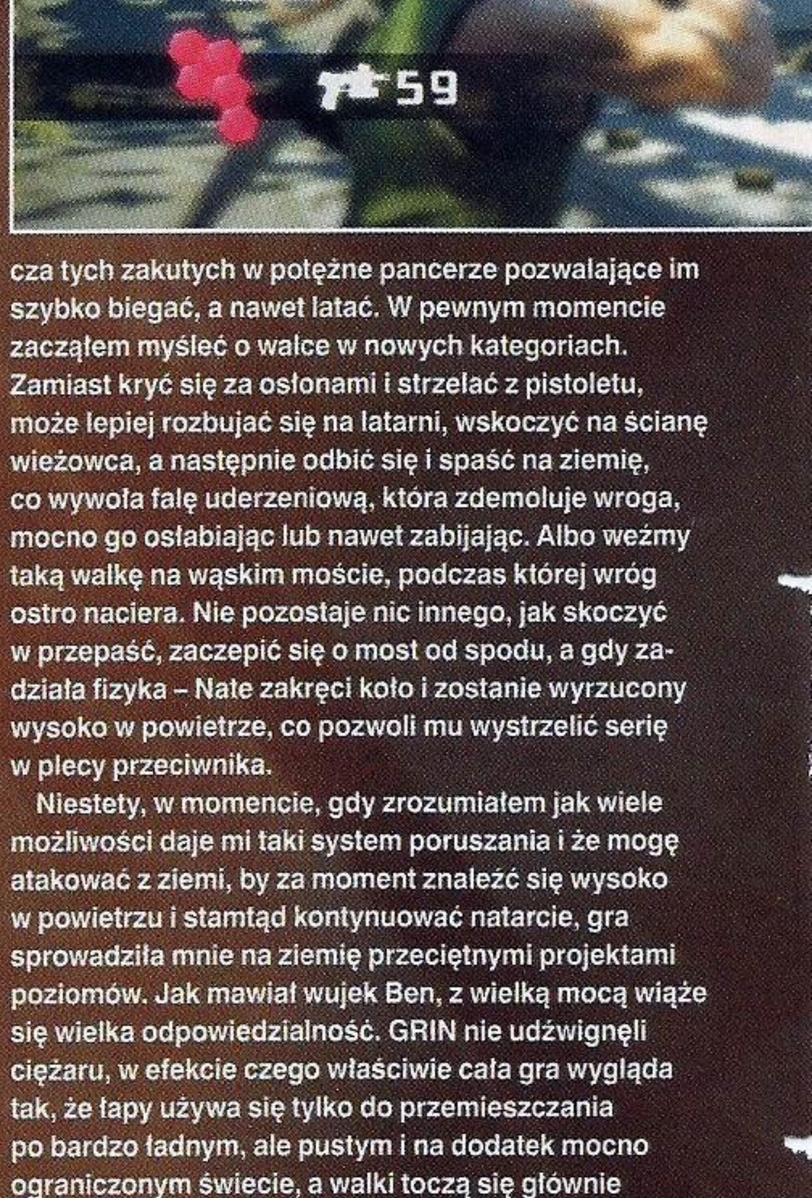
Dzięki bionicznej ręce Nathan Spencer jest szybki jak błyskawica. Chcecie wejść na dach wieżowca? Z całym szacunkiem, Cole z inFamous męczyłby się z tym zadaniem, a Nate'owi zajmuje to raptem kilka sekund. Łapa wbija się w niemal każdą powierzchnię, wystarczy podejść lub podlecieć na odpowiednią odległość, by widoczny na środku ekranu celownik zmienił kolor z szarego na błękitny. Nawet nie trzeba czekać na odpowiedni moment z wystrzeleniem liny, przycisk można cały czas trzymać, a gdy cel znajdzie się w zasięgu, ręka automatycznie pofrunie w jego kierunku. System działa świetnie, choć może sprawiać problemy, o czym piszę w ramce

Snajper sadzi ołowiem z daleka? Nie ma sensu szukać karabinu snajperskiego, lepiej podbiec do przeciwnika po dachach budynków, skacząc pomiędzy przepaściami, a gdyby bohater w jedną wpadł, zawsze można chwycić się ściany i w mgnieniu oka wdrapać z powrotem na dach. Doszło do tego, że gdy pod koniec gry nie miałem czego się złapać, powolny bieg za bardzo mnie denerwował i wbijałem łapę w ziemię, byle tylko móc się przyciągnąć i w ten sposób odrobinę przyspieszyć ruch. Aż tak bardzo przyzwyczaiłem się do korzystania z „mocy" bohatera.

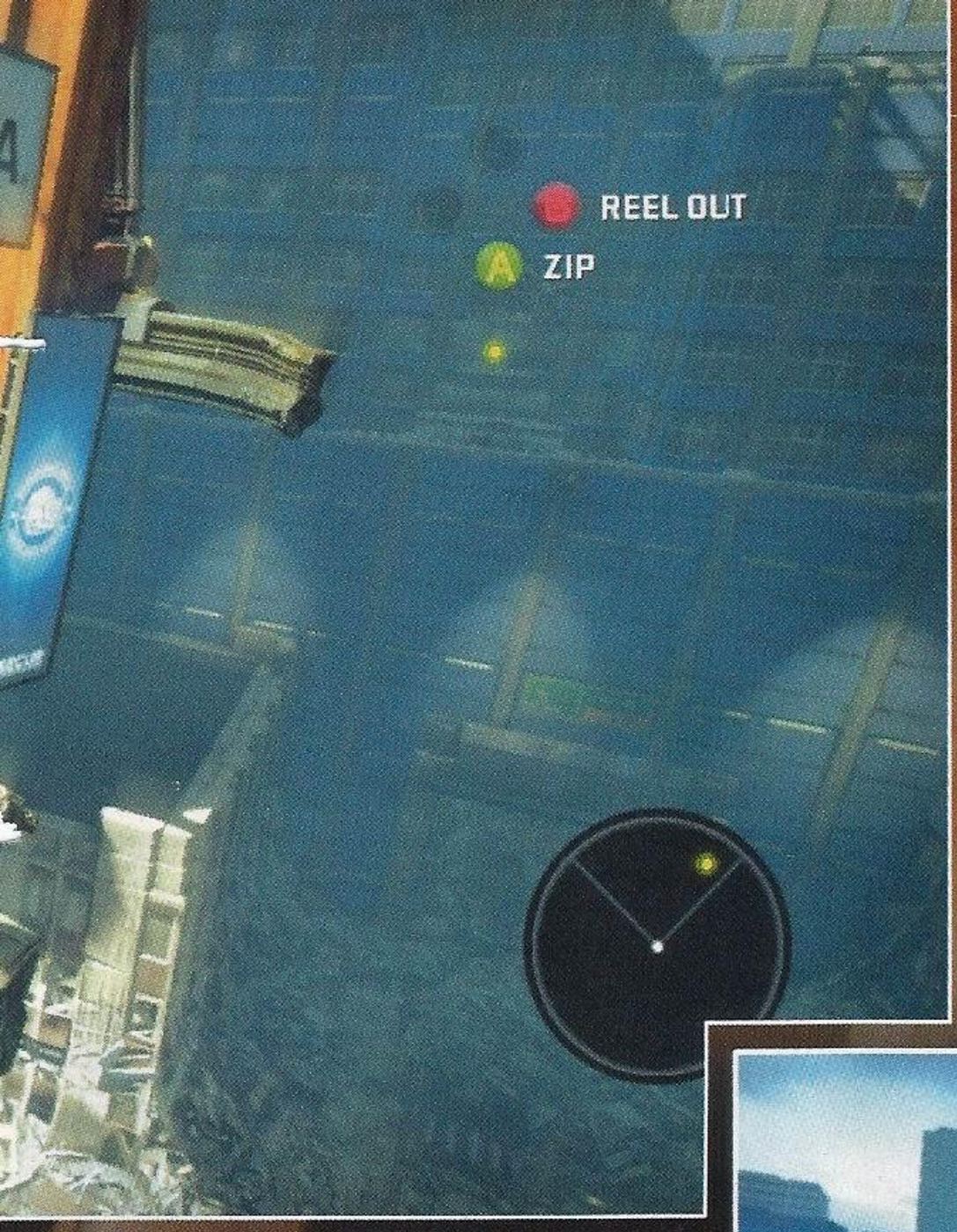
### WIELKA MOC, WIELKA KLAPA

Dzięki linie Spencer jest w stanie daleko uciec, gdy przeciwnicy przyprą go do muru. Dotyczy to zwłaszcza tych zakutych w potężne pancerze pozwalające im szybko biegać, a nawet latać. W pewnym momencie zacząłem myśleć o walce w nowych kategoriach. Zamiast kryć się za osłonami i strzelać z pistoletu, może lepiej rozbujać się na latarni, wskoczyć na ścianę wieżowca, a następnie odbić się i spaść na ziemię, co wywoła falę uderzeniową, która zdemoluje wroga, mocno go osłabiając lub nawet zabijając. Albo weźmy taką walkę na wąskim moście, podczas której wróg ostro naciera. Nie pozostaje nic innego, jak skoczyć w przepaść, zaczepić się o most od spodu, a gdy zadziała fizyka – Nate zakręci koło i zostanie wyrzucony wysoko w powietrze, co pozwoli mu wystrzelić serię w plecy przeciwnika.

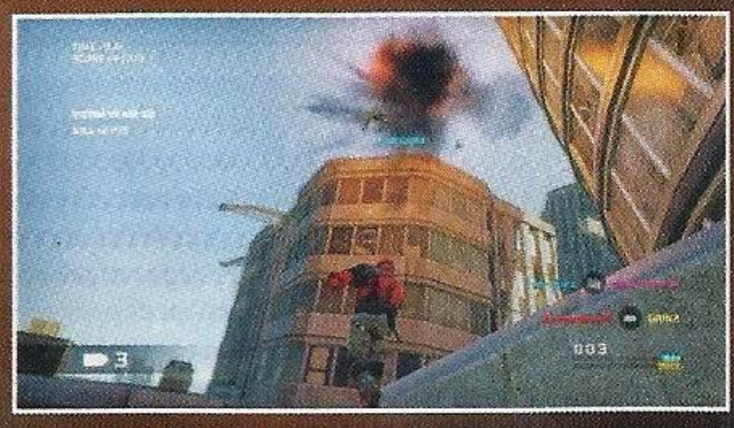
Niestety, w momencie, gdy zrozumiałem jak wiele możliwości daje mi taki system poruszania i że mogę atakować z ziemi, by za moment znaleźć się wysoko w powietrzu i stamtąd kontynuować natarcie, gra sprowadziła mnie na ziemię przeciętnymi projektami poziomów. Jak mawiał wujek Ben, z wielką mocą wiąże się wielka odpowiedzialność. GRIN nie udźwignęli ciężaru, w efekcie czego właściwie cała gra wygląda tak, że łapy używa się tylko do przemieszczania po bardzo ładnym, ale pustym i na dodatek mocno ograniczonym świecie, a walki toczą się głównie w zamkniętych pomieszczeniach, w jaskiniach, na małym terenie, jakby autorzy chcieli zmusić gracza do korzystania z broni. A Bionic Commando nie



LECĘ I STRZELAM Bardzo duży plus za sterowanie. Można jednocześnie bujać się na linie i zmieniać broń, a nawet wycelować z bazooki w przeciwnika i wciąż się poruszać. Kapitalna sprawa.



**TO NIE PTAK, TO NATE** Bionic Commando jest chyba pierwszą grą, w której w ogóle nie zastanawiałem się czy wykonanie skoku jest bezpieczne. Prawie zawsze jest się czego chwycić bioniczną łapą. Aha, wolę BC od przygód Spideya. Tutaj to ja śmigam na linie, a tam pomaga mi konsola.




**CAŁA DRUŻYNA BIONIKÓW** Multiplayer jest, bo jest, ale wątpię czy znajdą się chętni do bujania się na linach i strzelania. Ciężko kogoś trafić, gdy wszyscy przemieszczają się błyskawicznie. Wolałbym dopracowanego singla.

**SKOK WIARY** Nate ma niezniszczalne buty, może spaść z wieżowca i nic mu się nie stanie. Chyba, że autorzy życzą sobie, żeby gracz nie spadał, wtedy trzeba łapać się ścian albo Spencer zginie. Trochę to naciągane.

powinno być zwykłą chodzoną strzelanką, co pokazał moment, gdy musiałem walczyć z dwoma latającymi machinami (strzelały z karabinów i rakietami) na zniszczonym moście, a równocześnie pokonać żołnierzy znajdujących się na dachu stojącego obok wieżowca. Śmiganie to w górę, to w dół, chowanie się pod mostem, dynamiczne połączenie huśtania na linie w stylu Spider-Mana ze strzelaniną, a nawet walką wręcz, pokazało prawdziwy potencjał tego tytułu.

Potencjał, z którym GRIN najwyraźniej nie wiedzieli co zrobić, w efekcie czego przez całą grę (ukończenie na Normalu zajęło mi około dziesięć godzin) dosłownie kilka, może kilkanaście razy w pełni wykorzystałem możliwości, jakie daje Spencerowi bioniczna ręka.

**DWIE, MOŻE TRZY OSTATNIE GODZINY TO JEDNA WIELKA MŁÓCKA, PRZECIWNICY ATAKUJĄ DUŻYMI GRUPAMI. NATHAN NIE JEST SUPERBOHATEREM I BYLE LESZCZ POTRAFI GO ZASTRZELIĆ**

## SPEKTAKULARNY UPADEK

Dwie, może trzy ostatnie godziny to jedna wielka młócka, przeciwnicy atakują dużymi grupami, a trzeba Wam wiedzieć, że Nathan nie jest superbohaterem i byle leszcz potrafi go zastrzelić. Bronie, w jakie zaopatruje go wojsko, są żałośnie słabe. Zamiast pakować w jednego wroga cały magazynek o wiele lepiej złapać go łapą za fraki i szybko się do niego przyciągnąć, by wypłacić potężnego kopniaka. Gorzej, gdy w pobliżu są jego towarzysze, bo zdążą wpakować Spencerowi kilka serii w plecy. O wiele sensowniej byłoby, gdyby bohater pochwyconą ofiarę przyciągał do siebie.

Jedynie granatnik i wyrzutnia rakiet do czegoś się nadają, ale amunicji do nich jak na lekarstwo. A gdy dodatkowo pojawiają się żołnierze zakuci w latające pancerze, których kule się nie imają, potrafiący jedną wiązką energii zabrać Spencerowi pół życia (nawet, gdy trafia obok, co jest cholernie denerwujące) robi się bardzo nieprzyjemnie. Teraz dodajcie do tego fakt, że checkpointy są katastrofalnie rozstawione, a loadingi po śmierci drażniąco długie i już mniej więcej wiecie, jak bardzo rzucałem mięsem podczas zabawy. Niemal do palpitacji serca doprowadzały mnie momenty, gdy zdarzyło mi się za daleko skoczyć trafiając do miejsca, gdzie autorzy nie mieli ochoty mnie wpuścić. Te fragmenty poziomów rzekomo są skażone promieniowaniem radioaktywnym, które żeby było śmieszniej zabija bohatera w kilka sekund. Pół biedy, jak się po prostu w takie miejsce wejdzie, bo szybko można zawrócić, ale jak z rozpędu tam wskakiwałem, GRIN nie dawali mi absolutnie żadnych szans na ucieczkę przed Ponurym Żniwiarzem. Ten, kto zapomniał, że taki teren w grze, w której bohater pokonuje kilometry w kilka sekund, należy oznaczyć, by był widoczny z daleka, powinien zostać natychmiast rozstrzelany. To ja już wolę zwykłe niewidzialne ściany, od których mógłbym się po prostu odbić.

## ZMARNOWANA SZANSA

Ograniczenie świata gry strefami skażenia pozwoliło Szwedom stworzyć bardzo ładną grę z HDR-em, rozmyciami ekranu, płynną animacją (raz tylko przycięła przy walce z bossem) i kapitalnymi tłami. Akcja rozgrywa się w zniszczonym mieście, rozwalone budynki, pęknięte, po części zawalone mosty, zalane ulice, zniszczone samochody – to wszystko momentami kojarzy się z postnuklearnym światem Fallouta, ale tutaj bohater trafia także do pięknego lasu i do jaskiń, gdzie czasami przez dziury w ziemi cudownie wpadają promienie słoneczne. Crysis to nie jest, ale na pewno graficznie Bionic Commando zalicza się do produktów z górnej półki. Czyli jednak GRIN coś tam potrafią, w końcu gra działa na ich autorskim silniku. Mają nawet dobre pomysły na urozmaicenie zabawy, o czym najlepiej świadczy fragment, w którym Spencer musi przeskakiwać pomiędzy lecącymi odrzutowcami. Być może brakuje im doświadczenia, albo niepotrzebnie rozdrabniali się przygotowując trzy gry jednocześnie. Ani Wanted, ani Terminator: Salvation w żaden sposób nie zachwyciły. Rozumiem, że trzeba zarabiać, ale w ten sposób GRIN zmarnowali szansę pokazania światu pełni swoich umiejętności. ■■

**OCENA 6.8/10**

+ LINKA JEST KAPITALNA, GRAFIKA RÓWNIEŻ
− BRAK POMYSŁU NA POZIOMY I WYKORZYSTANIE ŁAPY

**ZACHÓD ZASYSA. CZAS NA OFENSYWĘ Z JAPONII**

## TOŃ HEROSIE

System poruszania się na linie działa bardzo dobrze, ale nie każdemu przypadnie do gustu z jednego powodu – trzeba wycelować w punkt, w którym mówiący głosem Mike'a Pattona Nathan zacepi bioniczną rękę. Spróbujcie popatrzyć w inną stronę, a łapa pofrunie w pustkę i bohater zaliczy spektakularny upadek. Najgorsze jest skakanie przez „pole minowe". Miny wiszą w powietrzu najczęściej nad zbiornikiem wodnym. Problem w tym, że ręka jest bardzo ciężka i Spencer szybko tonie (zupełnie jak cyborgi w Ghost in the Shell). Te momenty uznaję za najgorsze w całej grze, wielokrotnie wydawało mi się, że jestem dobrze ustawiony, a bohater nie łapał się i musiałem powtarzać skakanie od początku. Swoją drogą to słabe, taki super heros, a tak szybko tonie.

# TOM CLANCY'S ENDWAR PL

## NIE MUSISZ ZNAĆ ANGIELSKIEGO, BY WYGRAC III WOJNĘ SWIATOWĄ

txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MIELU:** To działa! Fonix naprawdę rozpoznaje komendy wydawane po polsku i uczy się głosu gracza. Ubisoft zdobył przewagę nad innymi firmami, na polu gier sterowanych głosem mają całkowity monopol, a kto wie, może w następnej generacji konsol będzie to ważny temat, jak żyroskopy teraz. Na szczęście EndWar to nie tylko technologia przyszłości, lecz przede wszystkim bardzo dobra gra. Jej ogromną zaletą jest to, że nawet jeśli nie przepadacie za pecetowymi RTSami, będziecie się przy niej świetnie bawić. 8/10

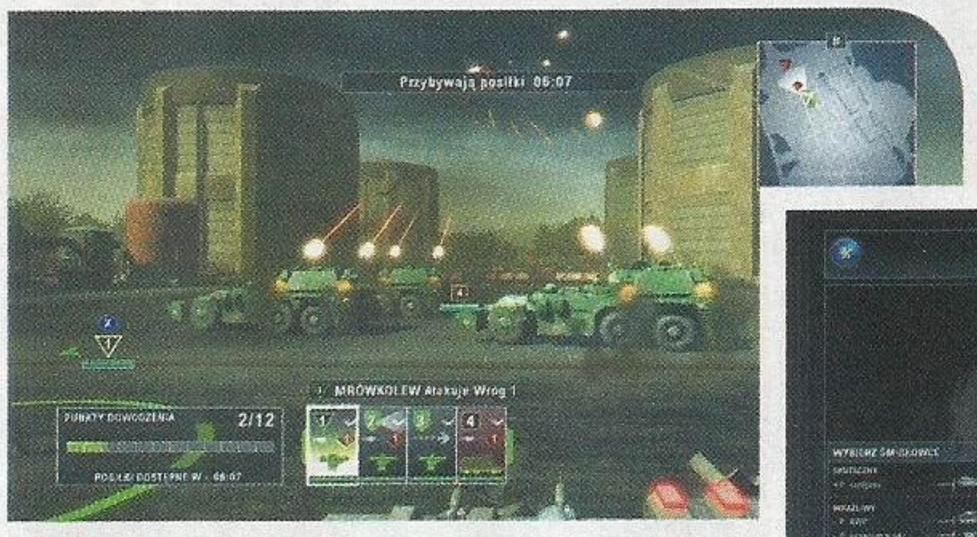
Wydawanie poleceń głosowych w grach to nadal nowość, ale tak naprawdę od lat staramy się prośbą i groźbą wpłynąć na zachowanie naszych jednostek na ekranie. Zazwyczaj sprowadza się to do przekleństw i nie bardzo przekłada na faktyczną rozgrywkę. Tymczasem EndWar daje nam realną możliwość wykorzystania naszego głosu w grze, co gwarantuje zupełnie nowe wrażenia. Teraz po polsku.

### DOWÓDCA MUSI MIEĆ GŁOS, JAK DZWON

DrMax już w 117 numerze NEO+ recenzował ten tytuł, więc skupię się przede wszystkim na tym, co powinno nas interesować najbardziej, czyli polskiej wersji językowej. Byłem bardzo ciekawy, czy wydawca podoła wyzwaniu, jakim było nie tyle przetłumaczenie gry na naszą rodzimą mowę, co przygotowanie systemu rozpoznającego polski język. To pierwsze zadanie udało się wykonać bardzo dobrze, choć jak zwykle zdarzają się lekkie potknięcia. W trakcie gry usłyszymy czasami np. opis jednostki po angielsku, a aktor udający rosyjski akcent nie wypada zbyt przekonująco. Jednak ogólnie nie ma powodów do narzekań. Naprawdę profesjonalna robota. Natomiast tym, co mnie zachwyciło, jest sprawnie działający system wydawania poleceń głosowych.

Zaczynamy od szkolenia z werbalnego interfejsu dowodzenia, które szybko uczy nas, że rozkazy wydaje się na zasadzie: „kto, co, gdzie". Najpierw wybieramy więc oddziały, potem decydujemy o ich zachowaniu, a na końcu podajemy położenie. Mówimy więc: „jednostka 6, atak wróg 2", czego tłumaczyć raczej nie trzeba, albo „zaznacz jednostki, kierunek bravo", co powoduje, że wszystkie nasze oddziały skierują się do wskazanego punktu na mapie . Przyznam Wam szczerze, że jestem zaskoczony tym, że ten system naprawdę działa. Poleceń jest sporo, ale można je ogarnąć w godzinkę i dają one faktyczną kontrolę nad polem walki. Oczywiście nadal można używać kontrolera, ale z czasem przestałem z niego korzystać. Interfejs jest prosty i intuicyjny, a wspierają go wyraźne ikony na dole ekranu. Każda z nich ma swój numer i rysunek danego oddziału, oraz pokazuje jego czynność, a więc między innymi ruch, atak, czy ewakuację. Cały czas wspiera nas również drugi dowódca, który np. sugeruje, by sprawdzić oddział numer 5, który ponosi ciężkie straty. Oczywiście czasami zdarza się, że poplącze nam się język albo w trudnej sytuacji wykrzyczymy rozkazy, które zostaną błędnie odczytane. I tutaj pojawia się pewien problem, bo często w takiej sytuacji wojska wycofywały się z pola walki, więc musiałem wykazać się opanowaniem i na spokojne powtórzyć komendy. Wierzcie mi, że gdy ważą się losy bitwy nie jest to takie proste, ale na pewno bardzo emocjonujące.

Dzięki poleceniom głosowym rozgrywka jest szybka, dynamiczna i efektowna. Tylko musicie pamiętać, że to nie jest typowy RTS. Nie ma tu rozbudowy bazy, ani wydobywania surowców, a liczba jednostek jest mocno ograniczona. Jednak nie oznacza to, że dostajemy strzelaninę, bo warstwa strategiczna jest bogata i niezwykle przemyślana właśnie pod kątem poleceń głosowych. Pamiętajcie tylko o sprawdzeniu poziomu naładowania baterii, bo przy niskim system przestaje rozpoznawać nasze rozkazy.




**DODATKOWE TRYBY** **Tak, jak w przypadku mojej recenzji Red Alert 3, oceniam EndWar wyżej niż mój poprzednik. Wiadomo, że polska wersja językowa podnosi grywalność, ale dodałem też punkty za design i muzykę. Dobre gry strategiczne kupują mnie po prostu od pierwszego rozkazu.**

**GLOBALNY KONFLIKT** **Ciekawie prezentuje się multiplayer. Przygotowano ogromną kampanię, w której każda wygrana rozgrywka dodaje punkty stronie, którą wybraliśmy. W ten sposób mamy prawdziwą Wirtualną Wojnę.**

### ZNISZCZYMY PLANETĘ DLA KILKU BARYŁEK ROPY

Jeżeli nie czytaliście poprzedniej recenzji EndWar, to skrótowo informuję, że fabuła gry pokazuje nam niedaleką przyszłość, w której zachwiana zostaje równowaga między trzema mocarstwami. Stany Zjednoczone, Europa i Rosja porzucają kontakty dyplomatyczne i zaczyna się III Wojna Światowa. Każda ze stron ma swoje misje, a dodatkowo przygotowano pakiet zadań, które uczą sterowania i jednocześnie pokazują wydarzenia poprzedzające konflikt zbrojny. Bardzo spodobało mi się takie podejście, jak i sam scenariusz gry, który dostarcza polityczną fikcję na całkiem dobrym poziomie.

Natomiast znacznie lepiej oceniam oprawę graficzną, która dosłownie zachwyca. Jednostki mogłyby pojawić się w grach akcji, a animacja piechoty wypada rewelacyjnie. Dopracowano wszelkie szczegóły, więc możemy nawet obserwować jak komandosi zsuwają się po linach ze śmigłowca, gdy wzywamy ich na pole walki. Mapy są duże i realistycznie wykonane. Mnóstwo tu obiektów, które możemy zniszczyć, a rozgrywka mimo to zachowuje płynność. Do tego nie ma tu mowy o obserwowaniu mikroskopijnych jednostek, bo kamera cały czas trzyma się oddziałów, pomiędzy którymi możemy się szybko przełączać. I tu od razu polecam Wam choć jeden szwadron helikopterów na mapie, bo z ich perspektywy najłatwiej kontrolować pozostałe jednostki. Na koniec dodam jeszcze bardzo sugestywną muzykę oraz fantastyczne efekty dźwiękowe i mamy bitwy na miarę XXI wieku.

EndWar to gra projektowana pod nasze konsole. Przemyślana, ładna i niezwykle grywalna. Umiejscowienie akcji w niedalekiej przyszłości umożliwiło podkoloryzowanie projektów jednostek, ale zachowano spory realizm walk i dopracowano ciekawą fabułę. Zresztą sam system poleceń głosowych sprzedałby ten tytuł, więc cieszmy się, że i reszta zagrała. ■■

OCENA 8.2/10

**+ POLECENIA GŁOSOWE, ROZGRYWKA POD KONSOLE**
**- CZASAMI BŁĘDY PRZY ROZPOZNAWANIU ROZKAZÓW**

WRESZCIE NAS SŁUCHAJĄ!

### Myślimy, myślimy!

**EndWar stawia na specjalizację jednostek. Każda z nich jest dokładnie rozpisana, łącznie z podaniem skuteczności i wrażliwości w stosunku do innych wojsk. I tutaj znajduje się klucz do rozgrywki. Wysłanie do ataku samych czołgów to samobójstwo, więc trzeba postawić na różnorodną armię. Koniecznie trzeba też pamiętać o zapewnieniu piechocie osłony, a najlepiej wskazać jej obiekty, które może przejąć i z nich prowadzić ostrzał. Bardzo ważne jest również przechwytywanie punktów kontrolnych, które zwiększają limit naszych jednostek oraz pozwalają na akcje specjalne, jak np. nalot bombowy. Warto również zainwestować w mobilny sztab, który zapewnia nam dostęp do specjalnej mapki taktycznej. Dzięki niej łatwiej planować ataki na pozycje nieprzyjaciela.**

## RHYTHM PARADISE

▶ NDS // Nintendo

**„Zmieńcie dilera albo bierzcie połowę" – jeszcze kilka lat temu byłem gotów nauczyć się tej kwestii po japońsku, by wypalić pierwszemu spotkanemu obywatelowi Kraju Kwitnącej Wiśni. Na szczęście do tego nie doszło, bo prawdopodobnie do dziś nie mógłbym sobie tego wybaczyć.**

Japonia to skarbnica natchnienia, szalone pomysły tamtejszych developerów zawstydzają zachodni świat konsol, a Rhythm Paradise potwierdza raz jeszcze, że najprostsze pomysły są najlepsze. Oczywiście o ile ma się talent, by umiejętnie wdrożyć je w życie, ale w tym wypadku udało się to bez pudła. Gra jest osobliwym zbiorem równie osobliwych minigier rytmicznych i w swoim gatunku może rywalizować jedynie z przemiodną i wydaną jakiś czas temu Elite Beat Agents. Handhelda trzymamy jak książkę, zaś sterowanie podpięto pod stylusa – można albo energicznie przesunąć nim po touch screenie, albo delikatnie puknąć w ekranik. Tyle teorii, ale praktyka pokazuje, że trzeba mieć zręczność stenotypisty i cierpliwość półboga, żeby DS nie wylądował na pobliskim złomowisku.

Rhythm Paradise reklamuje Beyonce, która radośnie pyka w ekranik śmiejąc się szeroko. To ułuda, jedynym wspólnym mianownikiem jest banan nie schodzący z twarzy ani na sekundę. Bo powiedzcie, czy istnieje jakikolwiek inny odruch na ujrzenie śpiewających rzeźb z Wysp Wielkanocnych, zakochane kameleony albo zespół tańca i śpiewu złożony z gadających żab? Nie istnieje, ale to projekty mini-gier i znakomita muzyka podbijają tutaj grywalność. Pomysłowość autorów nie miała granic, niektóre zadania są prymitywne w formie, ale przez to genialne – znowu inne zadziwiają także oprawą, a po przejściu gry zabawa się nie kończy. Oprócz interaktywnych napisów końcowych, odblokowują się kolejne rzędy gier, tym razem z jeszcze wyższej półki hardkoru, choć myślałem, że to już niemożliwe.

Przeszedłem grę do końca, ale każde zadanie bonusowe oznaczało przesiedzenie z DSem od kilkudziesięciu minut do kilku godzin. Żeby było trudniej, nierzadko wszelkie animacje wprowadzają dodatkowy zamęt i jeśli macie ucho wytrenowane na wklepywaniu nutek w Guitar Hero, na pewno spróbujecie przechodzić Rhythm Paradise z zamkniętymi oczami. Wcale nie jest trudniej, ale trzeba umieć słuchać bitu i oczywiście grać w słuchawkach. Różnych gier jest kilkadziesiąt, a po zaliczeniu czterech z nich trzeba zmierzyć się z remiksem, czyli wybuchową mieszanką szybko zmieniających się zadań. Tak dobrze bawiłem się ostatnio przy WarioWare i wspomnianym EBA, ale RP swobodnie dołączyło do tego elitarnego grona. Nie sposób się od niej oderwać, choć liczyłem, że dostaniemy coś ekstra po pół roku czekania na tłumaczenie z japońskiego.

W ojczyźnie Kojimy zapanował szał na pukanie w touch screen, ale trudno się dziwić – skośnoocy bracia w graniu kilka lat temu świetnie bawili się przy pierwszej części na GBA. Szkoda, że nie upchnięto tutaj multiplayera w jakiejkolwiek postaci, bo przyznam, że liczyłem na niego w europejskiej wersji, ale i bez niego gra zwyczajnie rządzi.

■■ **Gonzo** **9.1/10**

## HANNAH MONTANA

▶ NDS // Disney

**Film w Stanach okazał się hitem, w Europie przemknął niezauważony i z grą powinno być podobnie, bo to jeden z gorszych tytułów, jakie kiedykolwiek nawiedziły konsole.** Wcielamy się w koncertującą nastolatkę, a czym na co dzień zajmuje się taka dziewczyna? Przymierzanie ciuchów, wyszywanie na nich wzorków, tańczenie przy licencjonowanej ścieżce dźwiękowej... Ach, chyba się rozmarzyłem. Gra nie oferuje nic ciekawego, to ciągłe błądzenie rozmazanym modelem 3D po pokojach, wykonywanie banalnych zadań i wychodzenie na scenę. Tylko po to, żeby był pretekst to tapnięcia kilka razy w ekranik. Tańczenie polega na wybraniu jednej z czterech ikonek, trudniejsze figury wymagają stuknięcia w dwie z nich. Nigdy nie liczyłem, ile razy ziewam przy graniu, ale Hannah Montana mnie do tego solidnie zmotywowała. Nie potrafię sobie wyobrazić kogokolwiek, kto mógłby się w tę żenadę wciągnąć, wydawanie takich tytułów to dla mnie jedna z większych zagadek branży. Przecież nie ma tutaj cholernie gorącej licencji (gorąca jest, ale nie dla nas – mac) dobrego wykonania, ba – nawet ścieżka dźwiękowa mogłaby konkurować z formatem MIDI. Absolutna wtopa i cienizna, nawet twój kot w to nie zagra

■■ **Gonzo** **2.0/10**

## MONSTERS VS. ALIENS

▶ NDS // Activision

**DS nie cierpi na niedobór japońskich RPG oraz platformówek, schody zaczynają się, gdy próbujemy znaleźć coś wartościowego w tych gatunkach.** Zręcznościówka oparta na nowej animacji raczej nie wyróżnia się z tłumu i gdyby nie fakt, że najczęściej gry do recenzji dostajemy z darmo, nie kwapiłbym się, by spędzić przy niej czas. Grałem w kilka setek podobnych tytułów, nawet na DS – dość wspomnieć ostatniego Tomb Raidera czy Prince of Persia. Jest pełna licencja, kilka postaci do wyboru i rozgrywka nie angażująca zbytnio palców gracza. Trochę skakania na dwuwymiarowych planszach i pojedynki z wrogami polegające na klepaniu jednego przycisku – możliwe, że autorzy dostali od wydawcy taką instrukcję, bo wszystko pokrywa się w stu procentach. Zaskoczył mnie pełny dubbing, tym bardziej, że kwestii mówionych jest wcale niemało, jak na platformówkę, więc za ten element kciuk w górę. Podobnie w przypadku oprawy, bo choć plansze są 2D, to postacie i część otoczenia wymodelowano w trójwymiarze, a to najczęściej podbija jakość wykonania. Nie odstraszyła mnie także muzyka w tle i nie zaczepiany przez nikogo spędziłem trochę czasu w świecie potworków. ■■ **Gonzo** **6.4/10**

## EMERGENCY DS

▶ NDS // Foreign Media

**Szansa na spełnienie niektórych z dziecięcych marzeń właśnie się urzeczywistnia.** Nie mam tutaj na myśli przeniesienia się w świat bajek czy jedzenia słodyczy na obiad, ale jeśli chcieliście zostać strażakiem albo policjantem, to Emergency DS będzie znakomitą wprawką przed służbą. Tytuł jest portem kilkuletniej gry z peceta i anachronizmy szczerzą się z każdego kąta. Już nawet nie pamiętam, kiedy ostatnio grałem z widokiem izometrycznym idealnie maskującym wszelkie niedociągnięcia. Emergency to swego rodzaju strategia, w której gracz przejmuje rolę głównodowodzącego służbami ratunkowymi. Każdemu funkcjonariuszowi trzeba po kolei wydawać rozkazy i pilnować czasu, bo na przykład na uratowanie rannych nie ma go zbyt wiele. Cieszą różnorodne zadania symbolizujące wszelkie możliwe katastrofy. Zaczynamy od prostych pożarów, ale zaraz potem pojawia się wypadek cysterny na autostradzie, a opanowanie trzęsienia ziemi to uwieńczenie niedługiej kampanii. Misje trwają kilka minut, a kończyłyby się jeszcze szybciej, gdyby nie ślimacze tempo poruszania się jednostek. Koleżkowie powłóczą nogami, choć rozumiem to rozwiązanie, bo i tak w kryzysowych momentach brakuje czasu. Trzeba się spieszyć, ale dokładność popłaca. Można spróbować.

■■ **Gonzo** **7.1/10**

## MY HAPPY KITCHEN

▶ NDS // Ubisoft

**Młodsza siostra Cooking Mama wypada całkiem nieźle, ale wyraźnie celuje w najmłodszą grupę posiadaczy DSa.** Gra z cierpliwością godnej lepszej sprawy ciągle przypomina, że nóż jest ostry, piekarnik gorący, a przed każdym gotowaniem trzeba dokładnie umyć ręce. Oprawa jest nieco bardziej pastelowa niż u konkurencji, a główna bohaterka nieco mniej irytująca niż Mama, choć ogrom głupiutkich dialogów przeraża. Do momentu pierwszej wizyty w kuchni trzeba spędzić kilka ładnych minut na wysłuchiwaniu starszych, dopiero po tym przykrym obowiązku można zabrać się do „pracy". Godne polecenia dla pociech chodzących do podstawówki, ale w Polsce dzieci i tak raczej w tym wieku grają w Tekkena na PSP niż w cokolwiek innego. Oczywiście wykorzystanie ekranu dotykowego zaczyna się i kończy na skopiowaniu tego, co widzieliśmy na starcie konsolki. Krojenie, szatkowanie, mieszanie i doprawianie wyglądają dokładnie tak, jak można sobie „na sucho" wyobrazić – na dobrą sprawę, nikt nie zauważyłby, gdyby My Happy Kitchen nie ujrzało światła dziennego. Ale najwyraźniej Ubisoft chce uszczknąć jak najwięcej z każualowego tortu, który najlepiej smakuje na platformach Nintendo.

■■ **Gonzo** **4.3/10**

## DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE

▶ PSP // KOEi

**Zmiany w Dynasty Warriors? Świat staje na głowie. No, może trochę przesadzam – zabrzmiało jakby Koei przeprowadziło rewolucję w swoim flagowym slasherze, niczym Capcom w Residencie, co nie jest prawdą, ale chciałem Was zachęcić do przeczytania tego tekstu. Inaczej byście tego nie zrobili.** Umówmy się, dzisiaj Dynasty Warriors interesuje chyba już tylko Japończyków. Każda kolejna część jest identyczna jak poprzednia, a do tego dochodzą jeszcze klony w postaci spin-offów, jak recenzowany w tym numerze DW: Gundam. Ale Strikeforce jest inny, bardzo przypomina Monster Huntera, na sukcesie którego Koei chciałoby zarobić. Przede wszystkim jest to gra stworzona z myślą o kooperacji nawet czterech graczy. Na razie tylko lokalnie, przez internet się nie da, ale może problem rozwiąże system Ad-Hoc Party. Siekanie bezmózgich przeciwników, a zwłaszcza mocniejszych szeryfów i ogromnych bossów, nabiera sensu, gdy do zabawy włączą się kumple. Inna sprawa, że poziom trudności nie dostosowuje się do liczby graczy, przez co czasami jest zbyt łatwo w multi i koszmarnie ciężko w singlu. Cóż, trzeba pamiętać, żeby podpakować postać. Tym razem bohater na misje wyrusza z małego miasteczka, gdzie znajdują się sklepy z bronią i przydatnymi przedmiotami, tak zwanymi orbami poprawiającymi atrybuty mieczy. Należy je rozwijać, by w ten sposób zadbać o dostawy nowego towaru. Po każdym powrocie bohatera do miasta (nawet po przegranej misji) sklepy zdobywają punkty doświadczenia. Fajny motyw, takich erpegowych elementów mogłoby być nawet więcej.

Po polu bitwy biega bardzo niewielu przeciwników, wersje na duże konsole przyzwyczaiły do widoku setek postaci wylatujących w powietrze za każdym razem, gdy bohater wyprowadza cios. Tutaj tego nie ma, wrogowie atakują w pięciu albo sześciu naraz, czasami z ekranu straszy pustka. Ale za to areny są w końcu ciekawie zaprojektowane. Do tej pory najczęściej walki toczyły się na płaskich, rozciągniętych terenach. Teraz są wprawdzie mniejsze, ale za to wyższe, trzeba wskakiwać na platformy, pokonywać wzniesienia i często też walczyć w powietrzu, niczym w Dissidia: Final Fantasy.

Strikeforce rewelacyjny nie jest, ale to pierwszy DW, przy którym miło spędziłem czas. Grajcie w koopie, jeśli tylko macie z kim. ■■ **Mielu** **6.8/10**

txt: GONZO

XBOX 360

- Wydawca: Southpeak
- Producent: Replay
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

**KAXI:** Nie tak dawno miałem okazję recenzować najnowsze Tenchu na Wii, do którego VA zdradza pewne podobieństwa. Obie gry opierają się manewrowaniu wśród rutynowych strażników i zabijaniu ich po cichu. Schemat stary, nieco anachroniczny, ale rzadko w dzisiejszych czasach wykorzystywany, więc jestem na to w stanie przymknąć oko. Szczególnie, że VA to pozycja o wiele ładniejsza, z ciekawie poprowadzoną historią i realiami bliższymi nam niż Japonia kilka setek lat wstecz. Dobra rzecz, ale może zirytować, jak większość skradanek. 7/10

# VELVET ASSASSIN

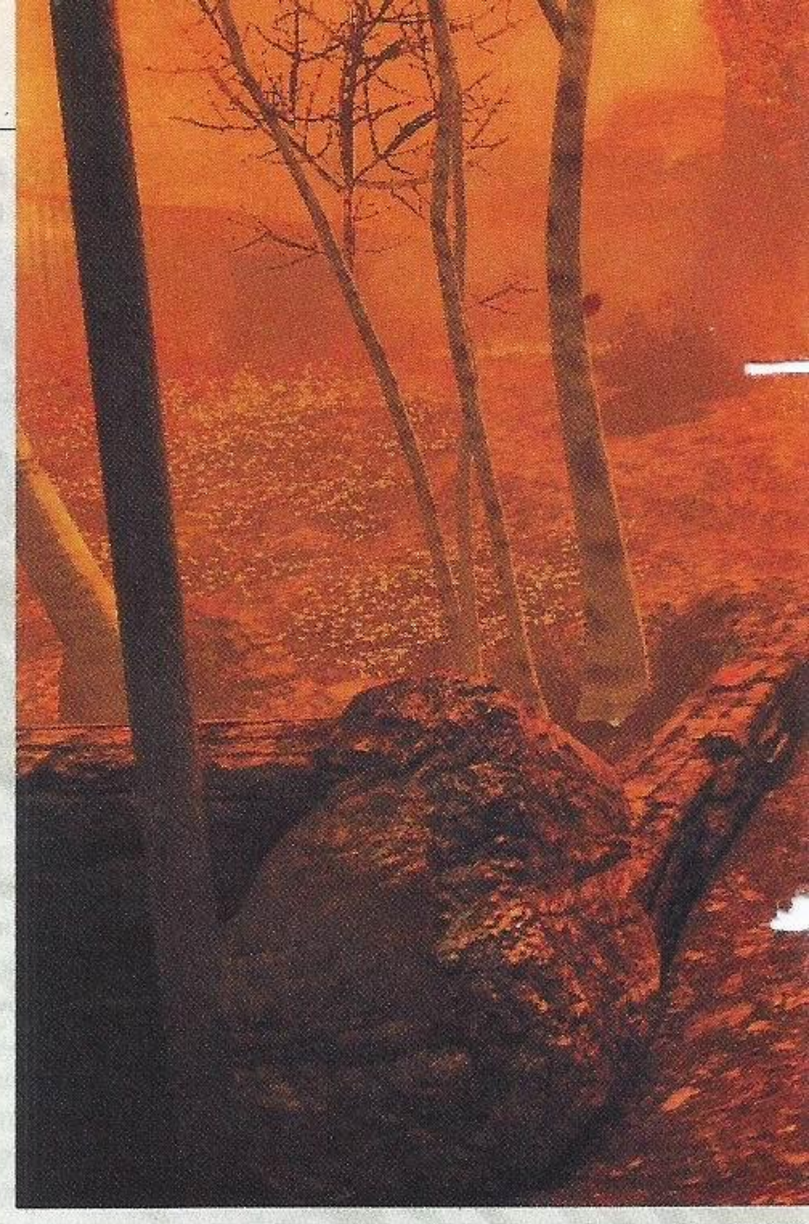
## CZYLI JAK PEWNA PANNA ZAGIĘŁA PAROL NA NAZISTÓW

Zrobić skradankę na obecną generację konsol nie jest łatwo, o czym boleśnie przekonali się nie tak dawno autorzy Splinter Cella. Po zajawieniu Conviction szerokiej gawiedzi, nastawieniu optymistycznie fanów i rozbudzeniu nadziei, wyrwali wszystkie karty scenopisu, wykasowali napisane linijki kodu i zaczęli od zera. Pewnie doszli do wniosku, że jak coś robić, to porządnie i bardzo żałuję, że nie rozesłali maili z tą złotą myślą do innych developerów. Może wtedy Velvet Assassin nadawałby się do polecenia, a nie był tytułem, w który trzeba zmuszać się grać. Tym bardziej, że zapowiadało się całkiem interesująco: czasy II wojny światowej, seksowna bohaterka i mroczna fabuła. Choć zgodzicie się, że słowo „mroczna" średnio pasuje do historii dwudziestokilkuletniej panny leżącej na łożu śmierci w opuszczonym szpitalu i czekającej na ostatnie tchnienie, które jak na złość nie ma ochoty nadejść.

### WIDZIAŁAM ORŁA CIEŃ

W zamian głowę Violetty Summer nawiedzają majaki z przebytych misji i traumatycznych przeżyć, jakich była świadkiem. W ten sposób przynajmniej opisuje je w narracji, bo w praktyce zadania okazują się przenudne – aż obawiałem się, czy aby nie uśnie w tym przeklętym szpitalu. Dość powiedzieć, że w Velvet Assassin wszystkie kluczowe elementy rozgrywki są równie oryginalne jak tytuł – jakim trzeba być mózgiem, żeby skradankę nazwać „Aksamitny Zabójca"? Gra przeplata wspomnienia misji z przebłyskami aktualnych wydarzeń w szpitalu, ale oba wątki są mdłe i nijakie – nie wyobrażam sobie, by kogokolwiek zaciekawiły. Szkoda, bo zamierzenia twórców były ambitne, a główna bohaterka jest wzorowana na postaci Violette Szabo – szpiega Aliantów, która została rozstrzelana w obozie koncentracyjnym w wieku zaledwie 23 lat. Już sam ten fakt buduje atmosferę, ale najwyraźniej ktoś obawiał się poruszenia zbyt poważnych tematów, dlatego w zamian dostaliśmy rozmemłaną papkę frazesów o tym, jak zła jest wojna i jak bardzo zmienia ludzi.

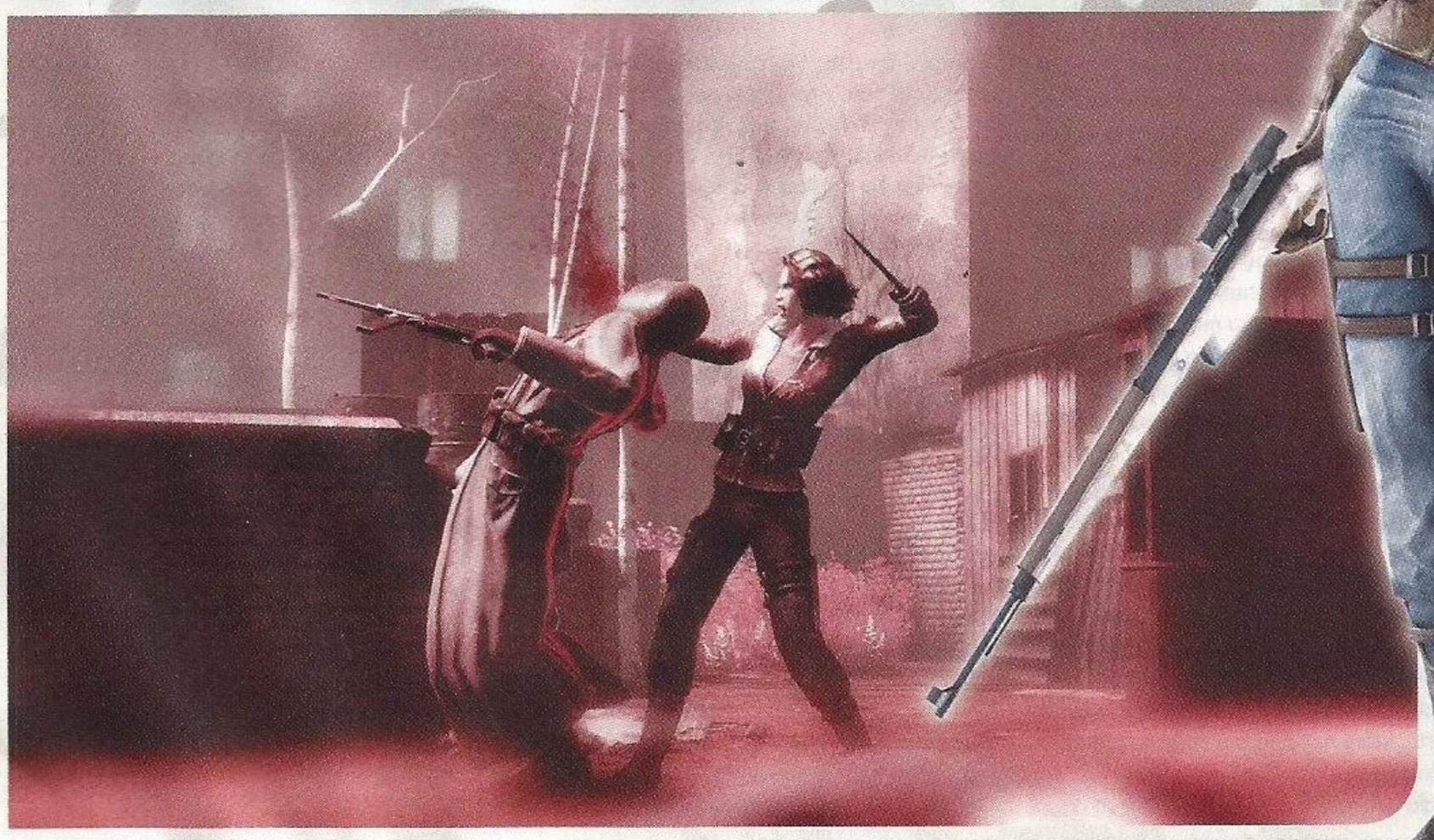
Muszę jednak autorom oddać, że skrypty są znośne i przelatujące nad głową samoloty oraz zaprogramowane rozmowy nazistów (respekt, że po niemiecku, a nie kaleczoną angielszczyzną) dodają grze klimatu i o mało co na początku nie zmyliły mnie co do jakości rozgrywki. Jednak wystarczyło pograć kilkanaście minut, żeby poznać schematy rządzące VA, a kilka godzin, by się z nimi oswoić i przejść na „ty". Serio, późniejsze misje nie różnią się od początkowych – jedynie Niemców jest więcej i stoją w parach, a nie pojedynczo. Jaki to kłopot dla dzielnej panny Summer? Co z tego, że dwóch sługusów Adolfa rozmawia w cztery oczy, skoro można jednego podejść od tyłu, zasadzić kosę i się schować, a drugi pokrzyczy trochę, nerwowo się porozgląda i pójdzie patrolować. Nic to, że jego partner do rozmowy leży sobie dźgnięty w aortę, nawet potem nie zareaguje na martwo leżące ciało. Niestety, takich absurdów jest multum. Nie zapomnę momentu, kiedy długim korytarzem podkradałem się do odwróconego tyłem nazisty. Jakoś w połowie drogi zauważyłem, że cień



Violetty na ścianie przed oczami Niemca jest wyraźny jak cholera, więc powoli zacząłem się wycofywać. Nie usłyszałem jednak żadnego pomruku zdziwienia, szybko wróciłem do pierwotnego planu i po cichu zabiłem ślepego wroga. Uderzyła mnie także bezmyślność przeciwników. Jedną z misji jest zabicie niejakiego Schuntzla, zwanego przez przyjaciół „Rzeźnikiem". Najwyraźniej koleżka ma jaja ze stali i nikogo się nie boi, bo wszystkie pomieszczenie prowadzące do jego kryjówki są zaciemnione, najwyżej oświetlone jednym halogenem. Rozumiem, że konwencja wymaga

**GRAJĄC SWEGO CZASU W PIERWSZĄ CZĘŚĆ MGS PLANOWAŁEM KAŻDY RUCH I SKRADANIE ZASŁUGIWAŁO NA SWOJE MIANO. TYMCZASEM W VELVET ASSASSIN WYPRANO TEN ELEMENT Z EMOCJI**

**POLOWANIE NA CZERWONY** Zakradanie się znacznie ułatwiono, bo podczas podkradania się do nazistów, ekran powoli staje się czerwony, sygnalizując najlepszy moment do ataku.

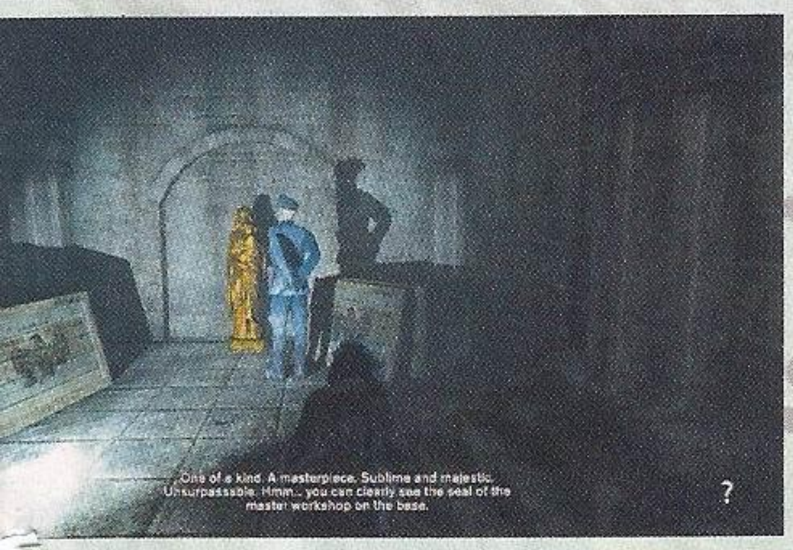


ukrywania się, ale przykład Metal Gear Solid 4 udowadnia, że można coś wykombinować.

### NIE KOJARZĘ, NIE OGARNIAM

Wszyscy napotkani przeciwnicy mają zaburzenia pamięci krótkotrwałej, wystarczy na chwilę zniknąć im z oczu (przejść do drugiego pomieszczenia albo ukryć się w szafie), by wrócili do swoich obowiązków, czyli przemierzania ciągle tych samych tras. Przyznam się, że grając swego czasu w pierwszą część MGS uważnie planowałem każdy ruch i skradanie zasługiwało na swoje miano. Tymczasem w Velvet Assassin wyprano ten element z emocji i na przykład ruszanie się w cieniu czy przenoszenie ciała nie alarmuje nazistów, więc w pewnym momencie gra staje się fabryką cichych zabójstw. Same egzekucje są dziecinnie proste do wykonania, chyba że można inaczej nazwać wciśnięcie jednego przycisku. Violette sama wybiera sposób wykonania fatala, który zależy od aktualnie trzymanej broni. Samych dźgnięć nożem jest kilka wariacji, a w trakcie zabawy widziałem także motyw uduszenia wroga kolbą shotguna. Wygląda to fajnie, ale znowu – charczący przeciwnicy

**SPÓJRZ W LUSTRO** Widzieliście kiedykolwiek przystojnego nazistę? Velvet Assassin nie jest wyjątkiem od tej reguły i nie dość, że Niemcy są bezmyślni, to wyglądają jak mieszczuch po trzech dniach wiejskiej zabawy. Opuchnięta twarz, mętny wzrok i grymas rozeźlenia.




**NAJLEPSZE KASZTANY** Miejscówki starają się jak mogą, ale w większości składają się z podobnych elementów. Dużo bardziej rzuca się w oczy nowa fryzura Violette – upięte w kok włosy momentalnie nadają jej wygląd, hmm, dominy. Brakuje tylko pejcza.

nie alarmują stojących obok towarzyszy, co z kolei tworzy z VA tytuł prosty, łatwy i przyjemny. A przynajmniej tworzyłoby, gdyby nie jeden idiotyczny pomysł developera.

Wydawałoby się, że w dobie powszechnych dysków twardych w konsolach nie powróci problem zapisu gry, raczej wszyscy narzekali, że save w dowolnym momencie zbytnio upraszcza rozgrywkę. Jeśli należycie do tej frakcji, na pewno pokochanie Velvet Assassin, bo nie dość, że checkpointy rozstawiono niezwykle rzadko, to wyjście z gry przed ukończeniem misji automatycznie powoduje cofnięcie do początku zadania. Poszczególne misje Violetty zajmują około godziny, więc bez takiej ilości wolnego czasu nawet nie ma co siadać do gry. Mógłbym na to uchybienie przymknąć oko, ale checkpointy powodują powtarzanie kolejnych etapów w kółko. Jasne, nie jest to skomplikowane, ale schody zaczęły się, gdy piąty raz z rzędu po śmierci musiałem cofnąć się kilka pokoi po klucz, zdjąć paru Niemców i przesunąć skrzynię, a wszystko w kuckach, by przypadkiem nikt nie usłyszał. Jeżeli autorzy testowali, czy uda im się sfrustrować graczy, to jestem pierwszym, który bije im brawo na stojąco. Podobnie nieciekawie wygląda sprawa zdrowia głównej bohaterki, gdyż potrafi ona zginąć zanim zdążymy strzelić z broni. Rozumiem, że to szpieg, a nie Schwarzenegger – w takim razie po co projektować kilka etapów nastawionych na wymianę ognia? Czasem wrogów trzeba po prostu zastrzelić, a brak jakiegokolwiek systemu osłon wcale tego nie ułatwia.

## KOCHANIE, NASZPRYCUJ MNIE

Prawdopodobnie z tego powodu wprowadzono do gry morfinę, pod wpływem której Violette zatrzymuje czas i niemal naga przez kilka sekund biega niewidoczna dla przeciwników w obłokach fruwających płatków kwiatów. Pomijając absurd tego patentu i fakt, że nijak nie pasuje do konwencji, wydatnie ułatwia on przechodzenie kryzysowych momentów. Można bez obawy podbiec do stojącego najbliżej wroga i zabić go nie rozglądając się na wszystkie strony. Oczywiście po egzekucji agentka wraca do wyjściowego ubioru, więc trzeba tak planować użycie specyfiku, by nie wystawić się na ostrzał współtowarzysza ofiary.

Znajdując ukryte przedmioty można rozwijać trzy umiejętności głównej bohaterki: długość działania morfiny, wytrzymałość i szybkość skradania. Ciągle inwestowałem w ostatnią, bo korzysta się z niej najczęściej i przydaje się nieporównywalnie bardziej niż reszta. Wspomniane poukrywane przedmioty można podejrzeć w ekwipunku, ale komu by się chciało oglądać obrazki eksponatów? O jakichkolwiek interaktywnych znajdźkach trzeba zapomnieć, zaś fabuła jest podana w nieatrakcyjnej formie statycznych zdjęć albo przydługich listów – czy autorzy grali w BioShocka?

**W MAJTKACH CZY W SUKIENCE** Nagość być może podbije sprzedaż gry, ale pasuje tutaj jak enplus do brzucha.

Liczyłem na ciut lepszą zabawę, bo Velvet Assassin to skradanka z poprzedniej generacji wrzucona w nowe szaty. Cienie robią wrażenie, ale są tylko bajerem, wrogowie zostali skopiowani z tego samego modelu Übermenschen, animacje nie porywają, a projekty poziomów mogą wyjaśnić, co znaczy pojęcie „deja vu". VA byłoby godne polecenia tylko, gdyby oferowało wciągającą opowieść. Jasne, można zignorować błędy techniczne, zapomnieć o aktualnych hitach i wciąż się nieźle bawić, ale czy na tym mają polegać gry? ■■

OCENA **6.5/10**

**+ SKRADANIE W STARYM STYLU, SKRYPTY**
**– NAZI-BEZMYŚLNOŚĆ, LINIOWOŚĆ, SYSTEM SAVE'ÓW**

**ALLO, ALLO, CZY TO VIOLETTE SUMMER?**

### Sztuczna Indolencja

**Niejednokrotnie przeciwnicy rozbrajali mnie swoją głupotą, ale w pamięci utkwił mi jeden moment. W słabo oświetlonym pokoju było trzech Niemców – jeden patrolował korytarz, dwóch pozostałych go obserwowało. Na kilka sekund patrolujący koleżka znikał w mroku – wtedy Violette go zasztyletowała i wróciła do wcześniejszego pokoju. Kiedy zamykały się za nią drzwi, nieżywy wojak padł pokotem w strumień światła. Koledzy podnieśli larum, ale tylko na chwilkę, zaraz wrócili do swoich obowiązków. Ponownie wszedłem do pokoju, podkradłem się w okolice jednego z nich i strzeliłem w łatwopalną beczkę, o którą się opierał. Trzeci z Niemców zaczął węszyć grubszą sprawę, więc postanowił przeszukać całe pomieszczenie. Korzystając z jego zaaferowania, agentka przekradła się dalej i kontynuowała misję. Jeśli jesteście w stanie przełknąć takie niedoróbki, VA niczym negatywnym Was nie zaskoczy.**

# RETROPLUS

**Witam ponownie w naszym wesołym kąciku gierkowego gerontofila. W tym miesiącu trochę nietypowo, część miejsca postanowiliśmy poświęcić – zgodnie z obietnicami – na teksty nadesłane przez czytelników. Za miesiąc powrócimy zapewne do bardziej klasycznej formuły, co nie oznacza, że za jakiś czas ponownie nie oddamy głosu Waszej nostalgii. Wszystko zależy tylko od liczby i jakości przysyłanych przez Was tekstów. Poza tym, to co zwykle – solidna porcja staroci, zarówno w kwestii gier, jak i sprzętu. Staruchom życzę miłego wzdychania do czasów młodości, kiedy trawa była zieleńsza, a dziewczyny piękniejsze, młodszym zaś poczytnej lekcji historii. Zatem baczność, poniżej patrz. Spocznij, czytaj.** EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DrMAXA

**Myślę, że niewielu z Was trzeba przekonywać, że Sega wielką firmą jest... A przynajmniej była.**

# SATURN

Jasne, Niebiescy przez niemal cały czas swej działalności popełniali błędy, zwłaszcza w kwestii produkowanych przez siebie sprzętów do grania. Potknięcia bywały mniejsze lub większe – seria tych ostatnich doprowadziła ostatecznie do wycofania się giganta z roli producenta konsol, spychając go do dzisiejszej pozycji twórcy i dystrybutora gier. Jednym z częstszych grzechów Segi zawsze był pośpiech – powtarzane z uporem maniaka próby wyprzedzenia konkurencji, co kilkukrotnie kończyło się wypuszczeniem na rynek produktów bądź to nieprzemyślanych i niedopracowanych (vide Sega CD, Sega 32x) lub istotnie, w chwili premiery najpotężniejszych na rynku, ale następnie szybko przeganianych przez konkurentów. Taki los spotkał Dreamcasta, który okazał się łabędzim śpiewem firmy w kwestii konsol, podobnie stało się też z bohaterem niniejszego artykułu.

## FESTINA LENTE

Czołowym hasłem, jakie zdawało się przyświecać Niebieskim krótko przed wypuszczeniem na rynek Saturna, było: „Zdążyć przed PlayStation". Istotnie, Sedze udało się ostatecznie wyprzedzić konkurenta i przyszłą nemesis w postaci Sony. Odbyło się to jednak kosztem olbrzymich wyrzeczeń, nie przynosząc jednocześnie oczekiwanych skutków. Sam proces produkcyjny odbywał się w szalonym tempie, zwłaszcza po przełomowym momencie, jaki stanowiło ujrzenie przez przedstawicieli firmy potencjału PlayStation. Wówczas to, z lekka zszokowani, decydenci z Segi zarządzili przemodelowanie swego produktu. Na gruntowne zmiany i zaczynanie od zera zwyczajnie nie było czasu – maszynka, początkowo projektowana głównie z myślą o 2D, była niemal ukończona. Zaczęto więc „na dziko" dorzucać do sprzętu kolejne podzespoły, m.in. drugi procesor. Ostatecznie udało się osiągnąć możliwości generowania grafiki na poziomie zbliżonym do PSX, ale kosztem nadmiernego skomplikowania architektury urządzenia. Z tego jednak przed jego premierą mało kto zdawał sobie sprawę, Sedze zaś pozornie udał się ich główny zamysł marketingowy – Saturn ukazał się w Japonii tydzień przed debiutem PlayStation. Jeszcze bardziej udało się przegonić Sony na rynku amerykańskim. Wbrew początkowym zapewnieniom o planowanej wrześniowej premierze, Sega zrobiła wszystkim psikusa wypuszczając konsolę na rynek aż pięć miesięcy wcześniej. Niestety, w ten sposób zagrała na nosie nie tylko konkurencji, lecz także producentem gier i sprzedawcom, których przyspieszona premiera złapała – brzydko mówiąc – z rękoma głęboko w nocniku. Jedna z popularnych sieci sklepów obraziła się ponoć na Japończyków do tego stopnia, iż nie tylko odmówiła rozprowadzania Saturna, ale wręcz wycofała jakiekolwiek wcześniejsze produkty Segi ze swej oferty. Dodatkowym „plusem ujemnym" blefu Niebieskich była niezwykle skromna biblioteka tytułów dostępnych wraz z premierą konsoli. Sprawie nie

## SATURNOWE SZLAGIERY

**VIRTUA FIGHTER 2** – co tu dużo gadać, jedna z najlepszych bijatyk wszech czasów. Wymagająca, techniczna i – jak na swoje czasy – powalająca wizualnie. Prawdopodobnie największy hit jakim mógł pochwalić się Saturn.

**PANZER DRAGOON ZWEI** – nieprawdopodobnie dynamiczna i spektakularna strzelanina. Może nie była to najdłuższa gra w historii, ale nadrabiała z nawiązką intensywnością rozgrywki i unikalnym stylem grafiki.

**PANZER DRAGOON SAGA** – kolejna, i ostatnia na Saturnie, część serii o ujeżdżaniu smoków, ciekawa o tyle, że połączyła znane z wcześniejszych odsłon elementy strzelaniny z domieszką RPG. Szkoda, że ukazała się kiedy Saturn powoli odchodził w niebyt i przez to nie została należnie doceniona.

**SEGA RALLY CHAMPIONSHIP**– z pozoru uboga (zaledwie trzy trasy i dwa samochody), ale tym niemniej rajcowna wyścigówka. Szaleńcze rajdy i błoto pryskające spod opon stanowiły miłą alternatywę dla wymuskanych tras i zawrotnych prędkości Ridge Racera.

**NIGHTS: INTO DREAMS** – przesłodzona, ale bardzo miodna platformówka z latającym błaznem w roli głównej. Jako ciekawostka – warto wspomnieć o specjalnym, świątecznym wydaniu gry zawierającym dwa ekskluzywne, bonusowe poziomy.

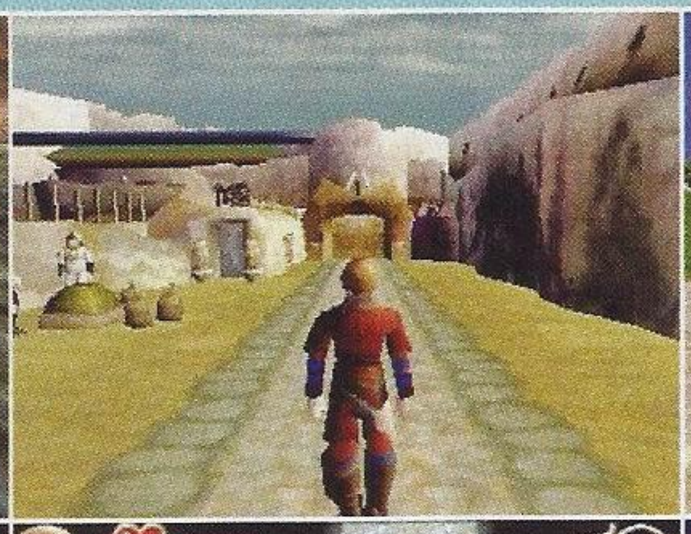
**GUARDIAN HEROES** – jedna z najlepszych i najbardziej innowacyjnych chodzonych nawalanek. Umiarkowana nieliniowość, elementy RPG i możliwość jednoczesnego wymiatania do sześciu graczy czynią ją jednym z klasyków gatunku.

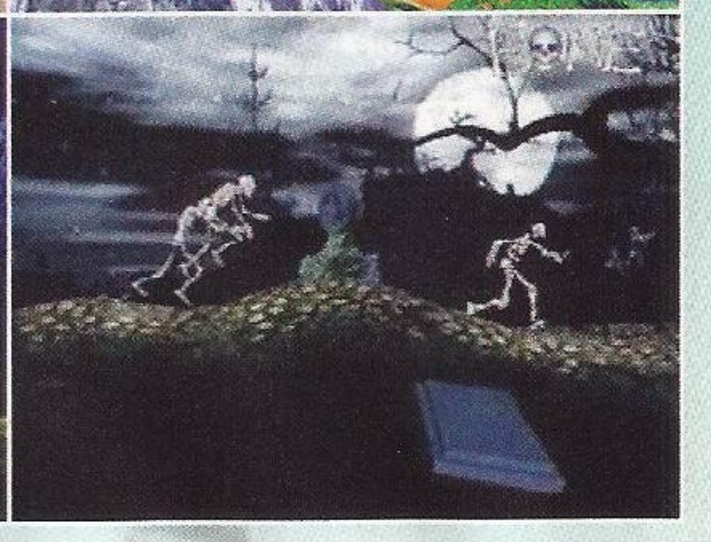
**BURNING RANGERS** – kolejna spóźniona perełka. Stworzona przez Sonic Team innowacyjna gra zręcznościowa, w której wcielamy się w członka futurystycznej drużyny strażackiej. Do tego opcja losowego generowania poziomów zapewniająca długaśny czas rozgrywki.

**STORY OF THOR 2** – może niespecjalnie przełomowy, ale ze wszech miar przyjemny zręcznościowy eRPeG z rysowaną grafiką, przypominający 16-bitowe klasyki. Stara szkoła w nowym wydaniu.

**SHINOBI X** – odświeżony klasyk wyposażony w digitalizowaną grafikę. Rozkosznie kiczowate filmiki z żywymi aktorami i fontanny juchy bryzgające z przepoławianych przeciwników. Dziś ten tytuł zlądowałby prosto na XBLA, wówczas jednak był jednym z pierwszych na Saturna.

**MR BONES** – dziwactwo z czującym bluesa szkieletem, o którym szerzej pisaliśmy parę numerów temu. Kilka gier w jednej, świetny soundtrack i porcja niezłego humoru.





**SEGA ZROBIŁA WSZYSTKIM PSIKUSA WYPUSZCZAJĄC KONSOLĘ W USA AŻ PIĘĆ MIESIĘCY PRZED WCZEŚNIEJ USTALONYM TERMINEM. NIESTETY, W TEN SPOSÓB ZAGRAŁA NA NOSIE NIE TYLKO KONKURENCJI, LECZ TAKŻE PRODUCENTEM GIER I SPRZEDAWCOM, KTÓRYCH PRZYSPIESZONA PREMIERA ZŁAPAŁA Z RĘKOMA W NOCNIKU**

### KOSMICZNE AKCESORIA

**ARCADE RACER** – kierownica jak kierownica, co ciekawe – w odróżnieniu do większości tego typu urządzeń – analogowa, co zapewniało płynniejsze reagowanie na ruchy szamoczącego się gracza. Szkoda tylko, że wybór dobrych gier wyścigowych zaczynał się na Sega Rally, a kończył na Daytona USA.

**DIRECT LINK** – czyli prozaiczny kabelek pozwalający połączyć dwie konsole w niecnym celu rozgrywki wieloosobowej. Koncept psuł nieco fakt, że do skopania tyłka koledze potrzebne były także dwa telewizory oraz dwie kopie tej samej gry.

**ANALOG CONTROLLER** – fikuśnie zaprojektowany, okrąglutki joypad dodawany do specjalnej edycji Nights, wyposażony w – uwaga – analogową gałę! Młodszym czytelnikom przypominam, że wówczas brak takowej (o dwóch nie wspominając) w standardowym padzie dołączonym do konsoli jeszcze mieścił się ludziom w głowach.

pomagała wysoka cena urządzenia (400 zielonych), a także – łagodnie mówiąc – niefrasobliwe wypowiedzi Berniego Stolara, szefa firmy, który stwierdził m.in., że jRPGi nigdy nie przyjmą się porządnie w Stanach. Z tych, między innymi, powodów Saturn rozszedł się w ciągu pierwszych kilku miesięcy w rozczarowującej liczbie 80 tysięcy egzemplarzy. Dla porównania: więcej maszyn Sony wyfrunęło ze sklepów w momencie premiery. Także w Europie, która tradycyjnie ciepło przyjmowała produkty firmy, jak Master System czy Mega Drive, Saturn początkowo nie zrobił furory. Dopiero późniejsze tytuły, zwłaszcza te tworzone na wyłączność, pokazały siłę drzemiącą w czarnej bestyjce Segi.

### KONSTELACJA HITÓW

Dajmy jednak spokój dyskusyjnym decyzjom marketingowym i skupmy się na tym, co w Saturnie było dobre, czyli oczywiście grach. Pomimo kłopotliwej fazy rozruchu, konsola doczekała się w końcu biblioteki doskonałych tytułów, w niczym nieustępujących ofercie Sony (i później Nintendo), a nierzadko ją przewyższających. Dziś może trudno w to uwierzyć, ale naprawdę był czas, kiedy lista saturnowych hitów przebijała to, czym mogła odpowiedzieć konkurencja. W pamiętnym roku 1996 trio Virtua Fighter 2 – Sega Rally – Panzer Dragoon Zwei naprawdę była dla wielu graczy bardziej atrakcyjne niż rywalizujące z nim Tekken 2 – Ridge Racer Revolution – Warhawk. A nie były to wszak jedyne hity, jakich doczekał się Saturn. Urocza platformówka Nights nie była co prawda w stanie przyćmić rewolucyjnej, 64-bitowej odsłony przygód hydraulika Nintendo, ale z pierwszą częścią Crash Bandicoot radziła sobie bez większego trudu. Do tego dochodziła spora porcja tytułów nieco bardziej niszowych, głównie bijatyk i RPG-ów, które wydatnie podnosiły atrakcyjność czarnego pudełka.

### SMUTNY KONIEC CZARNEGO KONIA

Niestety, błędy przeszłości zaczęły w końcu doganiać Segę. Oporność Saturna na wdzięki programistów dawała się we znaki nader często, w rezultacie czego niektórzy twórcy zaczęli upraszczać sobie życie, np. pisząc gry korzystające tylko z jednego z dwóch procesorów. Trójwymiarowa grafika nadal zaś straszyła kanciastością i pikselozą w stopniu większym niż na konkurencyjnych systemach. Dlatego też, w pewnym momencie producenci zaczęli wycofywać się z produkcji gier na Saturna, pod koniec żywota konsoli zostawiając Segę niemal samą na placu boju. W końcu nawet firma-matka straciła wiarę w swoje dzieło, odkładając premiery zapowiadanych hitów, takich jak VF3 czy Shenmue, z myślą o kolejnej konsoli, nazwanej roboczo Kataną. Katana ostatecznie dała się poznać jako Dreamcast. Resztę historii znacie.

**//DrMax**

gameshop.pl
wymiana gier | konsole | akcesoria

KRAKÓW
ul. Karmelicka 37 - Batorego 25
w podwórzu, wejście na rogu od ul. Batorego
0 796 123 763
PN-PT 11-18
SOBOTA 10-15

KATOWICE
ul. 3 maja 21
w podwórzu
032 251 61 20
PN-PT 11:30-18
SOBOTA 10-14

GLIWICE
GCH
ul. Zwycięstwa 52A
podziemie - BOX nr 1
032 231 72 21 wew. 301
PN-PT 11-18
SOBOTA 10-14

NORBIT
konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek 11:00 - 18:00
Sobota 11:00 - 16:00
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

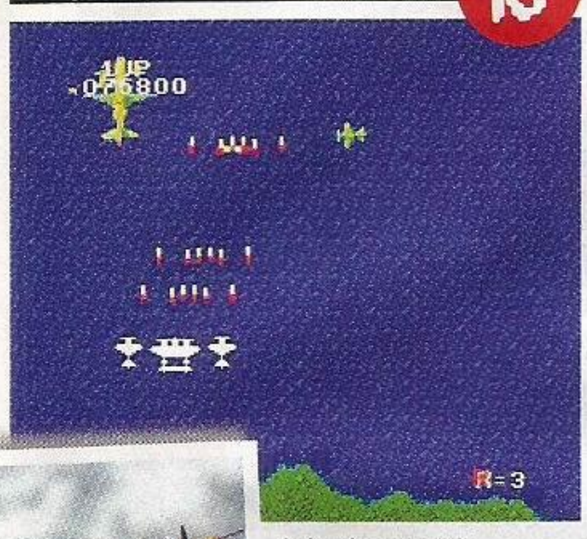
www.norbit.pl

**Power-upy, czy też bardziej swojsko – znajdźki lub dopałki. Wyskakujące ze zmaltretowanych oponentów dziwaczne przedmioty, które koksują protagonistę, to zjawisko niemal tak stare, jak same gry. Cyfrowe sterydy to nie tylko sposób na urozmaicenie rozrywki, ale też doskonałe motywatory i system nagród – bo czyż jest coś piękniejszego, niż pozamiatanie całego ścierwa z mapy jednym piardem? Czyż jest zapach piękniejszy, niż swąd topionego piksela o poranku? Oczywiście, że nie ma, więc jedźmy z tym, nomen-omen, koksem. Pozwólcie ino, że rozwinę jeszcze dupochron – lista jest jak najbardziej subiektywna i pewnie jeszcze bardziej niekompletna. Przeto zachęcam Was do ciskania w nas mailami ze swoimi typami, DrMax się pewnie pokwiczy z radości. A teraz już obiecany koksik. /sasori**

# PIMP MY MARIAN

## CZYLI 10 NAJLEPSZYCH POWER-UPÓW PO TEJ STRONIE GALAKTYKI

### 10 1942
Skrzydłowi



Ach, ci wspaniali mężczyźni i ich lśniące kadłuby... Czy jakoś tak. W każdym razie, co trzech pilotów to nie jeden, więc nic dziwnego, że w salonach atmosfera gęstniała, gdy ktoś umiejętnie prowadził do boju trzy samoloty naraz. Dzięki białej znajdźce POW do naszej maszyny dołączało dwóch towarzyszy (całym tałatajstwem latało się za pomocą jednej gały, sterując nimi jednocześnie) i można było zgotować skośnookim piekło na niebie. Co bardziej bezwzględni gracze wypracowali szatańską sztuczkę – wlatując skrzydłowym w pomniejszego bossa pozbywaliśmy się obu, tyle że skrzydłowy powracał wraz z nową znajdźką, a boss wąchał kwiatki od spodu na dobre, hehe. Najtwardsi łapali jeszcze power-upa mnożącego strzały, a wtedy niebo ciemniało od pocisków... I nie, przeciwnikom nie walczyło się dobrze w ich cieniu ;)

### 09 CRASH BANDICOOT
Maska Aku Aku

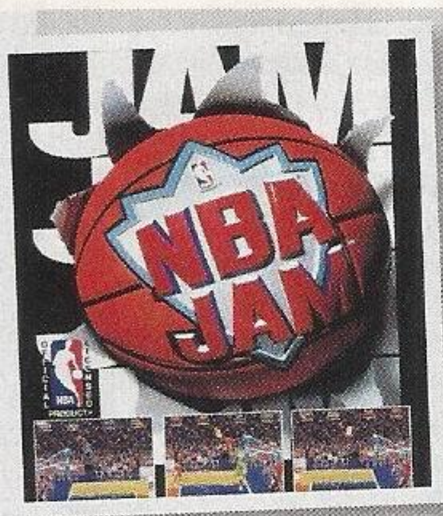
Bełkotliwy okrzyk oraz charakterystyczna, pełna bębnów muzyka podnosiła ciśnienie niejednemu graczowi. Hulaj dusza, piekła nie ma, niezniszczalny kurokrad z gracją platformy wiertniczej przewalał się przez przeciwników i kolejne stosy skrzynek, a beztroski kociokwik udzielał się radośnie grającemu. Aku Aku stał się jedną z flagowych, hmm, twarzy serii i pojawiał się w kolejnych odsłonach, zwykle niosąc ze sobą powiew plemiennej rozpierduchy.

### 08 QUAKE
Quad Damage

**Znany również jako „quad", „o mój Boże" oraz „niebieskie Q". Legendarny power-up, który na czas 30 sekund czterokrotnie zwiększał moc targanej przez gracza fuzji. Towarzyszący podniesieniu znajdźki, burczany głębokim głosem tekst „QUAD DAMAGE" przeszedł już do historii gier video. Rozsmarowanie kogoś w tym trybie było obwieszczane wszystkim uczestnikom deatchmatchu stosownym komunikatem, więc jeśli ktoś zbyt często przebywał w pobliżu spawnu quada, bywał nazywany, delikatnie mówiąc, pragmatykiem (a mniej delikatnie, quadową ladacznicą). Niniejszy akapit dedykujemy wszystkim nieszczęśnikom rozpryskanym na CZTERY wiatry tudzież rozsmarowanym po CZTERECH ścianach, które zresztą po wsze czasy będą nieść echa ich jojczenia o zaburzonym balansie gry.**

### 07 ROLLCAGE
Leader Missile

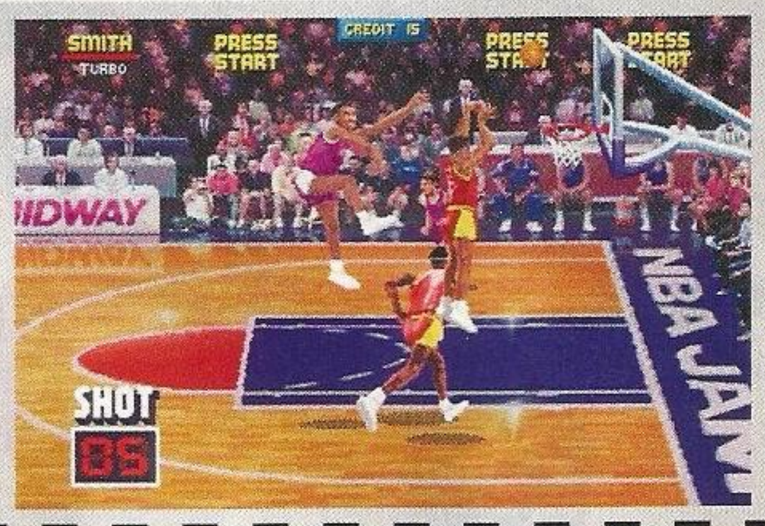
Cóż bardziej satysfakcjonującego, niż swąd płonącego rywala (oprócz topionych pikseli) może poczuć gracz prujący w szalonych wyścigach? Zwłaszcza, jeśli ten rywal był na pierwszym miejscu, a my na drugim wąchaliśmy jego spaliny od kilku ładnych okrążeń. Leader Missile potrafił odwrócić losy pojedynku – za przyciśnięciem jednego guzika posyłaliśmy samonaprowadzający się pocisk, w dodatku naprowadzający się na maszynę będącą na czele stawki. Kapitalna znajdźka, która sprawiała, że nigdy nic do końca nie było jasne, a niejednemu, który urwał się z peletonu, urwało się jeszcze to i owo. Pozostali przekraczali metę z duszą na ramieniu, ale przecież emocji nigdy dosyć, prawda?




## 06 NBA JAM

**„He's on Fire!"**

Może nie do końca znajdźka (pozwijcie mnie, lol), ale temu patentowi absolutnie należy się tutaj miejsce. NBA Jam (a także jego godna i bezsprzecznie lepsza kontynuacja w postaci NBA Hangtime) i bez tego jest niesamowicie soczystą grą, ale płonąca piła wyciskała z niej najwyższe pokłady miodu. Po kilku konsekwentnych trafieniach do kosza, piłka dosłownie zapalała się danemu grajkowi w łapach i zaczynał się (w sumie też dosłownie) dym – niemal wszystkie rzuty, których zawodnik się podejmował, były celne. Nawet te najbardziej porąbane, jak haki z własnej trumny. „He's on Fire!" zapluwał się komentator, a ognista kometa wypalała przeciwnikom siatkę na koszu. Płonący gracz był oznaką skilla, manuala i jeszcze pewnie pedicure'a, a strata piłki w tym statusie była niezgorszym powodem do plucia sobie w brodę.



## 04 METROID PRIME

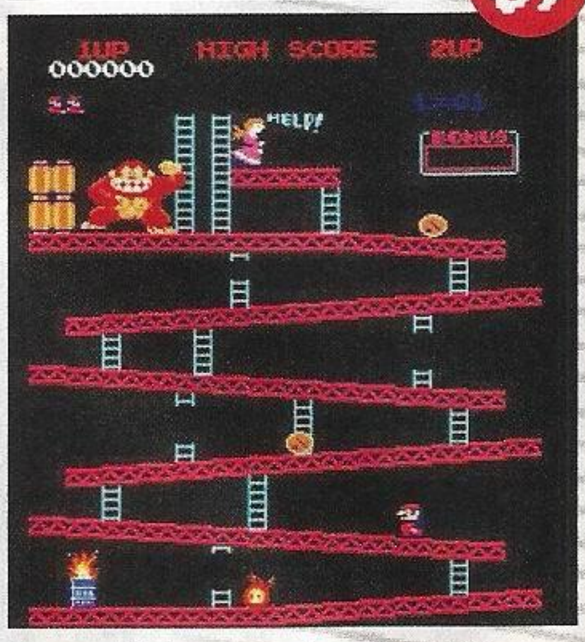
**Screw Attack**

Pamiętacie środek dopingujący w postaci gwiazdki, który od czasu do czasu łykał Mario? W uszach hydraulika rozlegała się nagle bujająca muzyczka, jego postać zaczynała migotać białym blaskiem, a przez kilkanaście sekund każdy przeciwnik, który bodaj tylko dotknął pulchnego cielska Mariana, żegnał się z tym łez padołem. Screw Attack, znajdźka ulepszająca kombinezon pierwszej damy gier video – Samus Aran – był jeszcze lepszy. Nie dość, że wirująca w powietrzu heroina (ekhem) zabija większość wrogów jednym dotknięciem otaczającego ją pola plazmy, to jeszcze – w przeciwieństwie do wesołych gwiazdek Mariana – wirującego ataku można używać niemal bez przerwy. O ile oczywiście wpierw go znajdziemy. O kultowości tego power-upa świadczy może nie tyle fakt nazwania po nim sympatycznej strony internetowej, co uczynienie z niego oficjalnego logo całej serii, poczynając od Super Metroida.

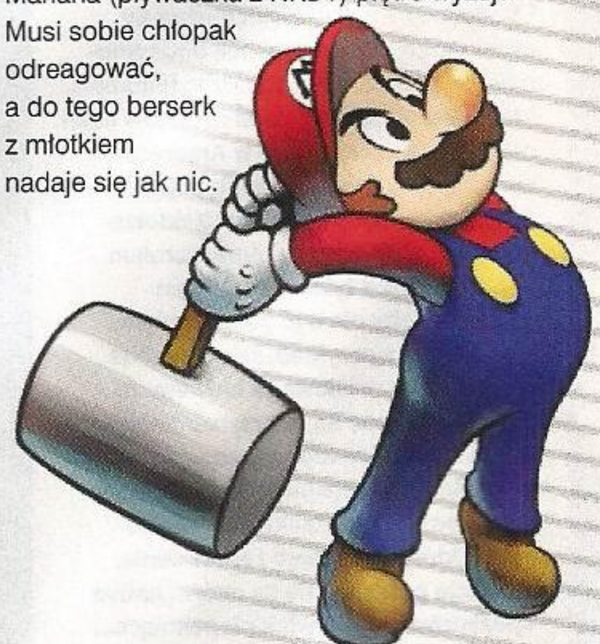
## DONKEY KONG

**Młotek**

## 05




Pimp my Marian po raz pierwszy, czyli jak zmienić wąsatego pierdołę w wywijającą większym od siebie młotkiem maszynę śmierci. No, może nie śmierci tylko demontażu beczek maści wszelakiej, ale fakt pozostaje faktem – takiej furii u Mariana chyba już nigdy nie uświadczymy. Aż dziw bierze, że na widok takiego oszołoma osioł Kong nie brał kulasów za pas i nie zawijał gdzie banan rośnie. Dziwować się za to nie ma co nad Marianem – kogóż nie wzięłaby cholera w sytuacji, w której po każdym pozornym sukcesie małpiszon wynosi ogromną wybrankę Mariana (pływaczka z NRD?) piętro wyżej? Musi sobie chłopak odreagować, a do tego berserk z młotkiem nadaje się jak nic.

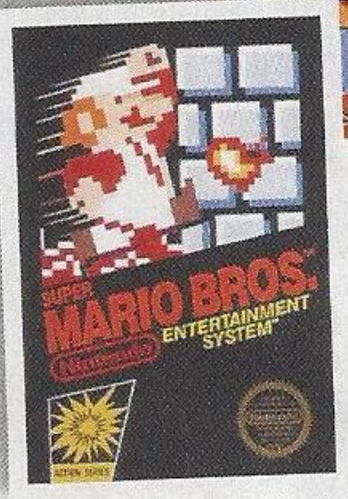


## SUPER MARIO BROS

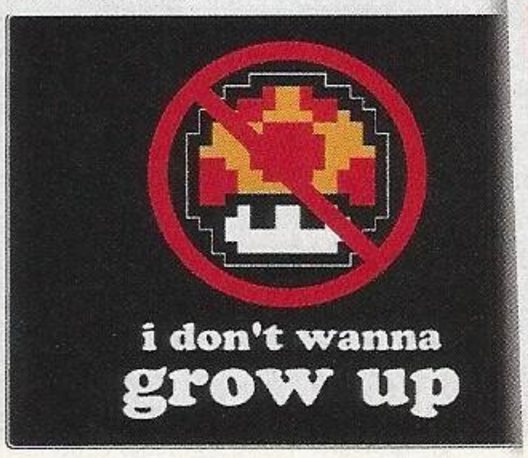
**Grzyb**

## 03




Japonia, kraj, w którym produkuje się 81% światowych dziwactw. Jeżeli idzie o flagowy power-up serii z Marianem, nie wiem nawet gdzie zacząć, by opisać, jak bardzo jest niewłaściwy. Grzybów zmieniających percepcję generalnie powinno się wystrzegać, ale Marian to nie harcerz tylko kanalarz i żadnego psychotropa się nie boi. Zwłaszcza takiego, który z kurduplowatego wąsacza robi gigantycznego wąsacza w białych portkach, a ponadto daje jednokrotną szansę przeżycia starcia z żółwiem czy innym badziewiem (kosztem jedynie utraty korby, a nie – jak zazwyczaj – żywota). Przeczytajcie to wszystko jeszcze raz, powoli. Mówię Wam, 81%. Najmarniej.




## CONTRA

**Spread Gun**

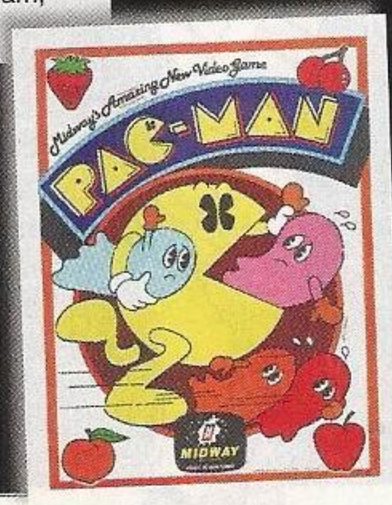
## 02

Gra, która nie wybacza, ponownie zawija do retro-plusowej Top 10 – tym razem za sprawą grzejącej serce <<S>>, czyli powerupa Spread Gun. Dzięki Rozpylaczowi mogliśmy kropić szeroko, wydatnie zwiększając szanse przeżycia w świecie czerwonych kul i jednostrzałowych zgonów. Zabawnym jest fakt, że większość graczy po zdobyciu spreada unikała potem podnoszenia innych, teoretycznie bardziej zaawansowanych pukawek. To właśnie rozpylacz, obok kodu na Konami code na 30 żywotów, sprawił, że grę przechodziły nie tylko jednookie gruszki z refleksem surykatki (i manualem i skillem i pedicurem, hehe).

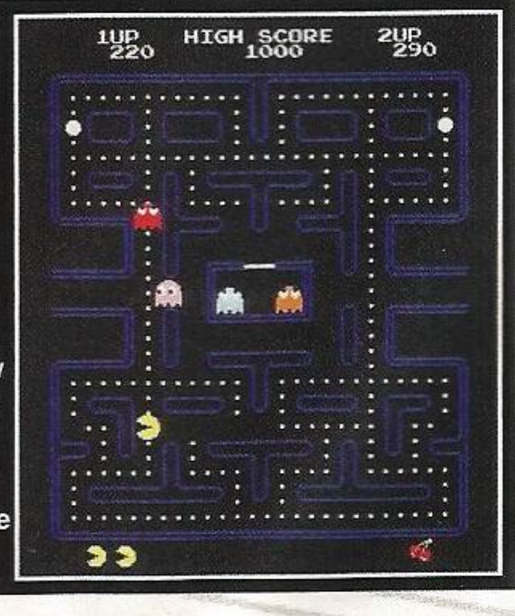
## PAC-MAN

**Kropka mocy**

## 01




Żółty placek (czy jak tam chce jego twórca – kofffana pizza) nie ma łatwego życia. Jest co prawda samobieżny (co pośród placków/kofffanych pizz jest nie lada osiągnięciem), ale musi to okupywać pożeraniem absurdalnych ilości... Właściwie to nie wiem, co on żre, ale na pewno jest to coś, na czym straszliwie zależy tym cholernym duszkom, bo gnębią placmana jak tylko mogą. Właśnie – bo czasem nie mogą, hehe, a to dzięki legendarnym Kropkom Mocy, które zaszczutego placka przemieniają w pogromcę duchów (kopyrajt, drugi pozew!). Taka kropka mocy to spełnienie marzeń, poważnie. Chciałbym mieć ich całą kieszeń, wyobraźcie sobie: furczy na was szef/nauczyciel/jakikolwiek inny trzypaskowy-alfa-samiec, a my łykamy kropę i z liścia go... Hmm, jak rany, idzie to chyba w niezbyt poprawnym politycznie kierunku, zostawię więc już ten temat. Było nie było – kropka jest w dechę.



# GWIEZDNE WOJAŻE

***Kosmos... Ostateczna granica...***

***Przepraszam za ten sztampowy wstęp, ale nie mogłem się powstrzymać. Czym bowiem, jeśli nie owym kultowym i nienajlepiej przetłumaczonym zwrotem rozpocząć chwilę wspominek o grach opartych na jednym z największych fenomenów popkultury XX wieku?***

Star Trek jaki jest, każdy wie (a jeśli nie, to powinien się dowiedzieć) – można go kochać lub nienawidzić, nie można jednak odmówić mu unikalnego charakteru i porażająco wielkiej liczby produktów wszelkiej maści osadzonych w jego realiach. Od wielu lat Star Trek to już nawet nie marka, ale rynek sam w sobie, w skład którego wchodzą filmy, seriale, książki, komiksy, wszelkiej maści gadżety, a także, oczywiście, gry.

## POCZĄTEK PODRÓŻY

Początki komputerowych adaptacji Star Treka sięgają lat 70. i prostych tekstowych gier, niektórych opartych jeszcze o pradawny język BASIC (kto pamięta go z lekcji informatyki z podstawówki?). Pierwsza z nich, zatytułowana prozaicznie Star Trek, ukazała się już w 1971 roku. Po niej przyszły kolejne, m.in. Apple Trek z 1979, przeznaczony – jak nietrudno wywnioskować – na ówczesne komputery Macintosh. Na pierwsze bardziej rozbudowane tytuły przyszła kolej w latach osiemdziesiątych. Pierwszym z nich był Begin: A Tactical Starship Simulation, który – co warto odnotować – w pełni zasługiwał na swą nazwę. Rzeczywiście, rozgrywka w małym stopniu opierała się na szczęściu i małpiej zręczności, wymagając nieco bardziej analitycznego podejścia. Za to wydany dwa lata później na automaty Star Trek: Strategic Operations Simulator był już czystej krwi zręcznościówką, w której gracz za sterami Enterprise poddawał dezintegracji flotę Klingonów. Co ciekawe, naraz wyświetlany był obraz z dwóch perspektyw – FPP i z zewnątrz kadłuba statku. Dodatkowym elementem wyróżniającym ten tytuł była wektorowa grafika, która dziś może śmieszyć prostotą i straszyć gołymi wielokątami, ale wówczas była pokazem zaawansowanej technologii. Tytuł skonwertowano później m.in. na Atarynkę, C-64, ColecoVision, a także już niemal zapomnianą maszynkę VIC20. Ogólnie rzecz biorąc, dekada policjantów z Miami okazała się dla Star Treka całkiem owocna. W sumie ukazało się około dziesięciu tytułów osadzonych w realiach serialu, lądując na większości ówczesnych platform sprzętowych. Prawdziwa burza jonowa gier miała jednak dopiero nadejść.

## NASTĘPNE POKOLENIE

Olbrzymia popularność perypetii kapitana Picarda i załogi musiała zaowocować wysypem gier z nimi w rolach głównych. Stało się to jednak relatywnie późno, gdyż pierwsza połowa lat 90. minęła raczej pod znakiem klasycznej odsłony serialu. Pierwszą z gier była wielce ambitna, choć tragicznie zabugowana The Kobayashi Alternative, będąca w istocie symulatorem kapitana wydającego rozkazy podwładnym na mostku, niedługo później ukazały się Star Trek: 25th Anniversary i Judgement Rites – ciekawe mieszanki klasycznych przygodówek i symulatora lotu. Pierwsza z nich wsławiła się także faktem bycia na długie lata najlepiej sprzedającą się grą opartą na licencji ST. Łysina nowego kapitana zabłysnęła zaś na ekranach po raz pierwszy w grze The Next Generation: Future's Past na SNESa, osobliwej miksturze zawierającej elementy strategii i zręcznościówki. Następnie przyszła pora, aby licencja ST nawiedziła konsole przenośne, w formie widzianej z lotu ptaka przygodówki Echoes from the Past oraz Beyond the Nexus – jeszcze jednego eklektycznego dziwadła. W 1995 roku Następne Pokolenie zawitało na PC za sprawą A Final Unity – kolejnej przygodówki, niepozbawionej jednak nieco mniej typowych elementów rozgrywki dostępnych podczas zwiedzania pokładu statku. Po tym całkiem udanym tytule przyszła kolej na nieco dziwne projekty: filmy interaktywne Star Trek: Klingon i Star Trek: Borg. To zresztą wydaje się stałą zasadą w przypadku gier opartych na licencji ST – chcąc jak najlepiej oddać specyfikę serialu, ich autorzy zawsze poszukiwali nowych formuł i maczali paluchy w różnych gatunkach, czasami popadając w przesadne wydziwianie, ale też dostarczając fanom naprawdę zróżnicowaną ofertę tytułów. Przykładami owego wydziwiania były także przygodówka Deep Space Nine: Harbinger i symulator Starfleet Academy – nienajlepiej przyjęty po części z powodu zrezygnowania z udziału znanych i lubianych postaci na rzecz niespecjalnie wyrazistych rekrutów Akademii Floty.

Na plus można zaliczyć fakt, że była to chyba pierwsza gra z serii, na której użytek nagrano oryginalny materiał filmowy z udziałem profesjonalnych aktorów.

Sporym wydarzeniem dla trekkies była premiera filmu „ST: Generations", w którym po raz pierwszy doszło do spotkania dwóch kultowych kapitanów – Kirka i Picarda. Dla uczczenia tego wiekopomnego wydarzenia w 1997 roku wydana została komputerowa adaptacja, mieszająca rekordową nawet jak na ST liczbę gatunków – m.in. przygodówkę, strzelaninę FPP, strategię i symulator. Kolejny udany tytuł ze Star Trek w tytule ujrzał światło dzienne już rok później – Klingon Honor Guard, bo o nim mowa, był pierwszym startrekowym FPS-em pełną gębą. W tej opartej na silniku pierwszego Unreala produkcji przyszło nam obserwować świat spod pomarszczonego czoła przedstawiciela najbardziej wojowniczej rasy uniwersum. Ów całkiem porządny tytuł poprzedził kolejnego dziwoląga w postaci Starship Creator, w którym gracz robił dokładnie to, co sugeruje tytuł. Na konstruowaniu na szczęście się nie kończyło i możliwe było także oblatanie stworzonej maszyny. Niedługo później fani otrzymali dwie strategie: turową Birth of the Federation i nieco bardziej dynamiczną, opartą na planszówce o tym samym tytule Starfleet Command, która doczekała się w końcu dwóch sequeli. Ostatnim wydanym w 1999 tytułem było Hidden Evil – gra TPP podczepiona do średnio udanego filmu „ST: Insurrection".

**WYDAJE SIĘ NIECO DZIWNYM, ŻE Z OKAZJI PREMIERY SZEROKO REKLAMOWANEGO FILMU ODŚWIEŻAJĄCEGO PIERWSZĄ, ORYGINALNĄ SERIĘ, NIE ZAINWESTOWANO W PRODUKCJĘ NOWEJ GRY**

Początek XXI wieku był bodaj najbardziej płodnym okresem w kwestii gierkowych adaptacji ST. Z ciekawszych warto wspomnieć o Deep Space Nine: The Fallen (strzalanka TPP), Elite Force (FPS), Invasion (kosmiczna strzelanina na PSX) i kilku strategiach czasu rzeczywistego, jak Armada, New Worlds i Dominion Wars, a także przedstawionej z izometrycznej perspektywy grze taktycznej Away Team. Poza tym ukazało się także kilka kontynuacji starszych, nieco bardziej niszowych tytułów, w postaci Klingon Academy i Starship Creator Warp 2.

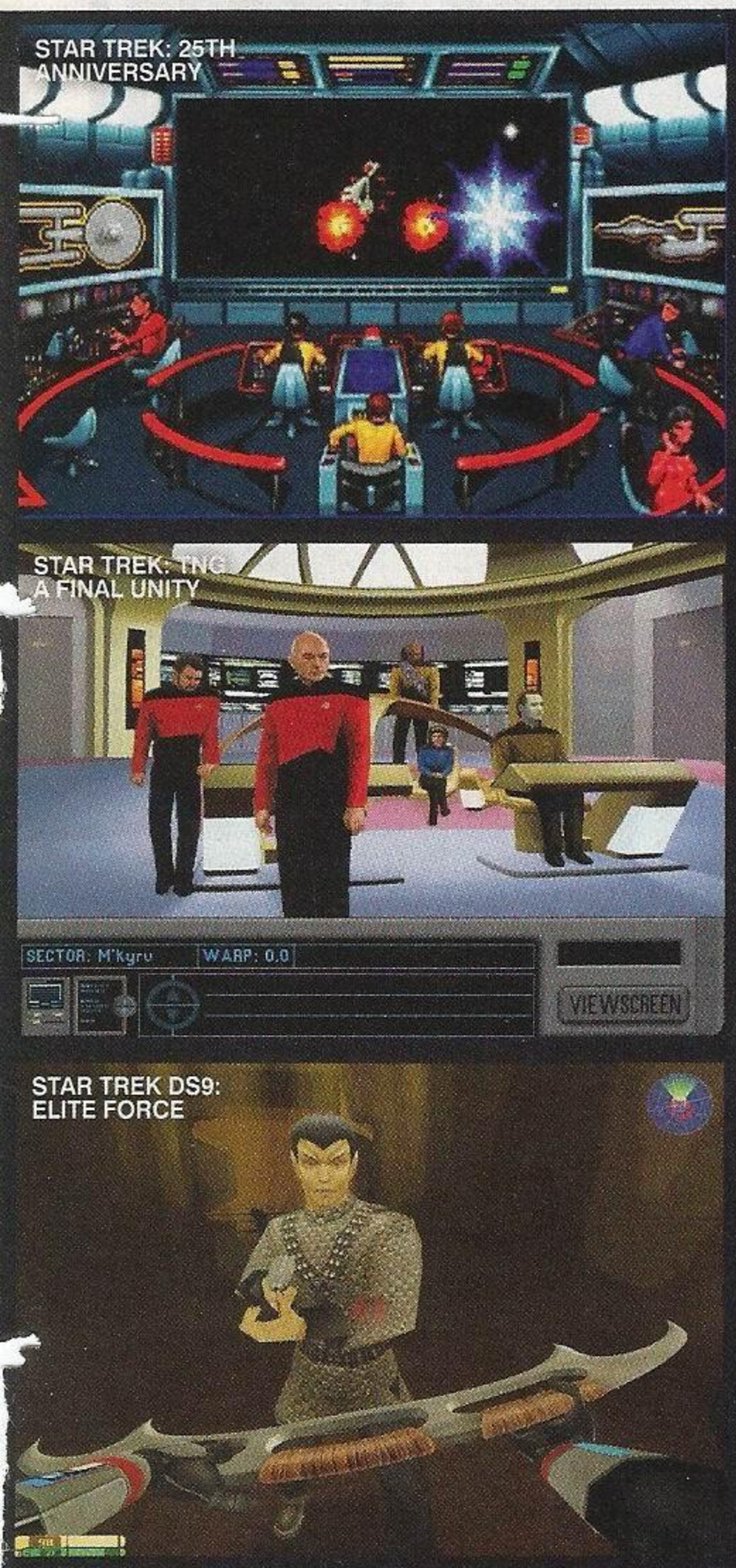
## GNIEW FANA

Poczynając od roku 2002, wraz z coraz bardziej rozczarowującymi seriami telewizyjnymi, zainteresowanie uniwersum ST zaczęło słabnąć, co wyraźnie przełożyło się na liczbę pojawiających się gier. Owszem, były sequele do Starfleet Command i Elite Force (zwłaszcza ten drugi naprawdę udany), był całkiem intrygujący koncepcyjnie Bridge Commander, jednak do nawału produkcji (co prawda często dyskusyjnej jakości) z wcześniejszych lat nie było porównania. Gwoździem do trumny okazała się być seria mocno przeciętnych produkcji wydanych przez

### WIELKI PTAK

**Teksańczyk Gene Roddenberry być może wsławił się przede wszystkim stworzeniem Star Treka, nie znaczy to jednak, że poza tym nie zrobił w życiu nic ciekawego. Wprost przeciwnie, facet spokojnie mógłby obdzielić aktywnością kilka życiorysów. Poczynając od służby w lotnictwie podczas drugiej wojny światowej i pilotowania jednej ze słynnych Latających Fortec, czyli bombowca B-17, poprzez błyskotliwą karierę w policji zakończonej na stopniu sierżanta, aż po rozpoczęcie działalności pisarskiej. Pan Roddenberry zmarł 24 października 1991 roku, po siedemdziesięciu latach owocnego życia. W 2012 roku jego prochy mają zostać wystrzelone w kosmos wraz z prochami jego żony.**

**O tym niesamowicie wszechstronnym i fascynującym człowieku można by pisać długo, wypada jednak podsumować, że udało mu się stworzyć fenomen, który zawładnął umysłami milionów ludzi na całym świecie i który w Ameryce cieszy się uwielbieniem ustępującym (chociaż fanatycy serialu potraktowaliby mnie za to stwierdzenie strzałem z fazera) chyba tylko Gwiezdnym Wojnom. Żeby nie być gołosłownym, czy wiecie na przykład, że stworzone na potrzeby serialowego uniwersum języki naprawdę są (a przynajmniej były) wykładane na niektórych amerykańskich uczelniach? Na własne oczy widziałem ogłoszenie kursu nauki klingońskiego, na którym widniało zapewnienie, że lekcje prowadzone są przez „native speakerów". Cokolwiek niepokojące...**



Bethesdę: króciutki Star Trek: Legacy (X360), nudnawy Tactical Assault (DS, PSP) i niespecjalnie oddający sprawiedliwość popularnej licencji Conquest (Wii, PS2). Fani zdecydowanie mogli poczuć, że zasłużyli na więcej.

Po prawdzie, wydaje się nieco dziwnym, że z okazji premiery szeroko reklamowanego filmu odświeżającego pierwszą, oryginalną serię, nie zainwestowano w produkcję nowej gry. No, nie jest to do końca prawda – na XBLA i PSN ukazać się ma (a w momencie kiedy to czytacie, być może już się ukazała) prosta acz potencjalnie zabawna strzelanka Star Trek DAC, swój mały udział w kosmicznej sadze zanotuje też coraz bardziej popularny iPhone – Star Trek The Mobile Game, oprócz odkrywczego tytułu, wyróżnia się przede wszystkim staroszkolnym stylem gry przypominającym klasyczne strzelaniny w rodzaju 1942 czy Raptora. Od dłuższego czasu trwają też prace nad MMORPG-iem Star Trek Online, o tyle ciekawym, że każdy gracz będzie mógł zostać w nim kapitanem własnego statku. Trudno powiedzieć czy nie doprowadzi to do nieco komicznego zatłoczenia wirtualnego kosmosu, ale z drugiej strony – jeśli cokolwiek, oprócz Warcrafta i Gwiezdnych Wojen, nadaje się do przerobienia na masową maszynkę do tracenia czasu, to jest to bogate uniwersum Star Treka. I tą umiarkowanie wesołą konstatacją zakończmy ten skrótowy rys historyczny jednej z najbardziej kultowych licencji w świecie gier. Żyjcie długo i owocnie, i takie tam... ■

## DZIEDZICTWO

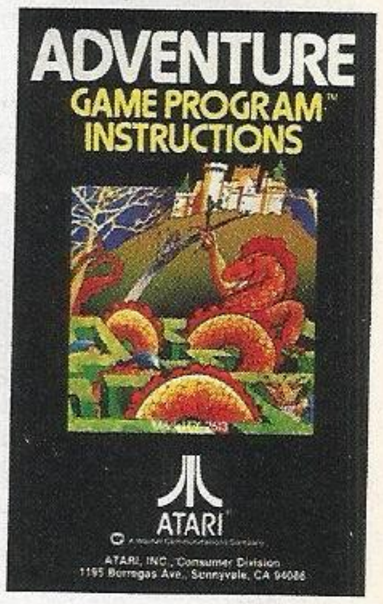
**Moja przygoda ze Star Trekiem zaczęła się, jak zapewne wielu z Was, w okolicach wczesnej podstawówki, kiedy popołudniami przygody kapitana Picarda tłuczone były w polskiej telewizji. Wcześniej znałem fenomen głównie z opowieści ojca, który złapał bakcyla podczas pobytu w Stanach i nawet przywiózł zza granicy oficjalny słownik klingońskiego. W „ST: Next Generation" zauroczyło mnie unikalne podejście do wyświechtanego tematu – pozorna ślamazarność akcji i skoncentrowanie na dialogach w połączeniu z dość umownymi scenografiami mogło odstraszyć, ale klimat, ciekawe postacie i złożone problemy, z którymi mierzyła się załoga Enterprise, zwyczajnie wciągały. Po zgłębieniu wcześniejszego dorobku ST szybko stwierdziłem, że pierwszy serial z lat 60., pomijając kultowe postacie Spocka, Kirka czy McCoya i nie odmawiając mu kiczowatego uroku, niespecjalnie nadaje się do oglądania bez naprawdę ciężkich środków odurzających. Za to filmy pełnometrażowe łyknąłem – może z wyjątkiem nudnawej pierwszej części – bez popity. Z kolei kinowe „ST: Nowe Pokolenie" raczej nie zachwycało i właściwie wyróżniał się tylko „ST: Pierwszy Kontakt" poświęcony budzącemu grozę Borgowi. Pod koniec lat 90. straciłem zainteresowanie fenomenem, głównie za sprawą kolejnych, niespecjalnie udanych serii. Przegadane i z lekka nudnawe „ST: Deep Space Nine" za bardzo zbliżało się do opery mydlanej, a „ST: Voyager" był w mojej opinii kompletną pomyłką. Za upadek serialu uznałem premierę ostatniej wersji, ze Scottem Baculą w roli kapitana Enterprise. Ciekawie zaczęło robić się w zeszłym roku, kiedy ogłoszono powstanie kolejnego filmu, będącego restartem pierwszej, oryginalnej wersji z Williamem Shatnerem i Leonardem Nimoyem.**

**Obraz ów właśnie obejrzałem i muszę przyznać, że jestem zauroczony. Wszystko, począwszy od efektów specjalnych, przez obsadę, po opowiedzianą w filmie historyjkę tworzy przekonującą całość i nie nudzi ani przez sekundę. Nowe wersje klasycznych postaci sprawdzają się doskonale i w pełni oddają sprawiedliwość oryginałom, jednocześnie nie będąc zwyczajną podróbką. Nie znaczy to, że nowy Star Trek przeznaczony jest tylko dla prawdziwych, kierowanych sentymentem trekkies. Film jest naprawdę świetny i polecam go każdemu, kto ma ochotę miło spędzić dwie godzinki.**

CZYTELNICY NADESŁALI

# ADVENTURE

**Na pytanie, jaka gra jest pradziadem gatunku Action/Adventure, większość graczy odpowiedziałaby bez wahania „na pewno Zelda". Prawda wygląda jednak nieco inaczej.**



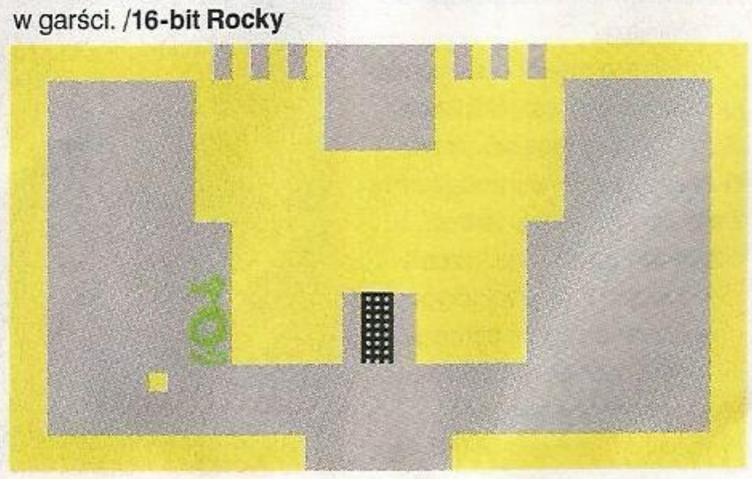

W roku 1979 na konsolę Atari 2600 trafiła niezwykle nowatorska produkcja o tytule, który mówi w zasadzie wszystko: Adventure. Nie bez powodu użyłem słowa „nowatorska". W grze zostały zastosowane takie pomysły, które może dziś wydają się śmieszne i oczywiste, ale wtedy były absolutnie przełomowe! Mamy prostą fabułę o złym czarnoksiężniku, który kradnie magiczny kielich (czyżby Święty Graal?), a nasz bohater postanawia go odzyskać. Świat, choć nieduży, jest całkowicie otwarty. Jest to również jedna z niewielu wydanych w tamtym okresie gier, którą w ogóle dało się skończyć, podczas gdy w większości chodziło tylko o to, by nabić jak najwyższy wynik.

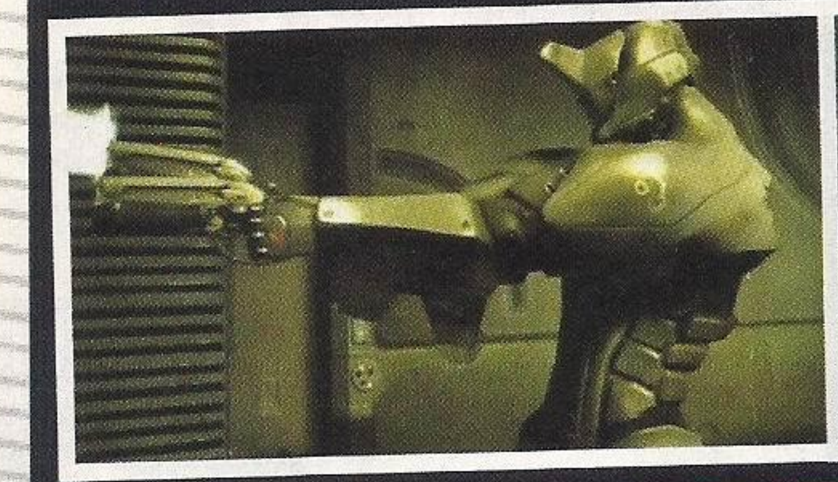
Wiecie, co jest najpiękniejsze w grach na Atari? To, że trzeba używać wyobraźni. W Adventure bohater wygląda jak kwadratowy klocek, powiedzmy rodem z Tetrisa. Może to być rycerz szeroki w barach, wojowniczka o pięknych błękitnych oczach, starzec z długą, siwą brodą lub cokolwiek innego, na co tylko macie ochotę. W grze znajduje się żółta strzałka, która w instrukcji jest opisana jako miecz, ale ja wmówiłem sobie, że to włócznia. Widzicie? Każdy może sobie wymyślić czym może być. Po co smok? Niech to będzie Wielki Ptak z Ulicy Sezamkowej, czemu nie. Naszym celem jest odzyskanie kielicha z czarnego zamku i przyniesienie go z powrotem do żółtego, unikając lub zabijając po drodze Wielkie Pta... znaczy się, smoki. Znajdujemy różne przedmioty, które pomogą w zadaniu. Oprócz wspomnianego miecza można znaleźć klucze do zamków, magiczny most, który mieści się w kieszeni oraz magnes przyciągający każdy przedmiot na ekranie.

Przed rozpoczęciem przygody, należy wybrać jeden z trzech poziomów trudności. Pierwszy pełni rolę jakby samouczka, by móc odkryć znaczenie przedmiotów i ich działanie. Dwa zamki i labirynt na bagnach, zabawa na pięć minut. Drugi to już większe wyzwanie – dochodzi biały zamek i ciemna jaskinia z ograniczoną widocznością. Pojawia się również nietoperz, który pełni rolę niezwykle wkurzającego złodzieja. Lata tu i tam zamieniając przedmioty miejscami.

Wyobraźcie sobie taką sytuację. Po długich poszukiwaniach udaje się znaleźć most i ustawić w odpowiednim miejscu. Teraz trzeba się cofnąć po klucz (można nosić przy sobie tylko jedną rzecz), ale nietoperek zdołał go już zwinąć. Po jakimś czasie porzuca go gdzieś po drodze. Po odszukaniu klucza wracamy do mostu, by przekonać się, że zniknął. Wiecie czyja to wina? Ten koleżka potrafi być naprawdę wkurzający, ale z drugiej strony, bez niego byłoby trochę za łatwo. Trzeci poziom jest taki sam, jak drugi, z tą różnicą, że położenie przedmiotów jest inne za każdym razem, gdy zaczynamy zabawę. Fajny pomysł, ale w niektórych przypadkach może czynić grę niemożliwą do przejścia. Np. gdy klucz do zamku wyląduje w jego wnętrzu. Wtedy należy się modlić, by nietoperz latał gdzieś w pobliżu.

Jeśli są gracze zainteresowani tą przygodą, to mam dla nich dobrą wiadomość. Omawiana tu gra, jak również 79 innych, została wydana na blaszaki w kolekcji „ATARI 80 Classic Games in One!". Nie pozostaje mi nic innego, jak polecić spragnionym nostalgicznych wrażeń. Ale pamiętajcie, że nic nie jest w stanie zastąpić gry na prawdziwej konsoli z oryginalnym joystickiem w garści. /**16-bit Rocky**





# MARTWE PIKSELE

Gry lądujące na półkach sklepów i wciskane do chciwych napędów konsol nierzadko drastycznie różnią się od tego, co początkowo zrodziło się w głowach i na twardych dyskach twórców. Zazwyczaj jednak owa metamorfoza stanowi naturalną część procesu twórczego, powolnej ewolucji jaką przechodzi każdy produkt. Nie tak znowu często zdarza się, że w pewnym momencie produkcji autorzy wykonują nagłą woltę, radykalnie zmieniając wizerunek i założenia swego dzieła. Tak właśnie stało się z bohaterem dzisiejszego odcinka – Dark Sector.

Tytuł ów część z Was poznała jako dosyć przeciętną strzelankę, w której – jako agent specjalny wyposażony w zmutowane ramię i gustowną grzywkę – masakrowaliśmy rosyjskich żołdaków. Nie każdy zapewne pamięta, że był to także pierwszy zaprezentowany publicznie tytuł zmierzający na konsole obecnej generacji. I prezentował się wówczas diametralnie inaczej.

Przede wszystkim, odmienny był klimat i realia, w których osadzona miała być akcja gry. Zamiast otrzymanej ostatecznie, lekko zmodyfikowanej wersji dzisiejszego świata, mieliśmy dostać twór w klimatach hard sci-fi. W trailerze z roku 2004, mogliśmy obserwować jak główny bohater, za pomocą kilku pomysłowych gadżetów wmontowanych w swój wielofunkcyjny kombinezon, pacyfikował strażników o aparycji typowych kosmicznych marines, a także pająkopodobnego robota, a wszystko to na pokładzie sporej wielkości statku kosmicznego. W międzyczasie zaś jego, i zarazem nasze uszy pieścił głos powabnej pani pilot, która w trakcie właściwej rozgrywki robić miała za doradcę i anioła stróża – ot, taki Lambert ze Splinter Cell. W spódnicy.

Wypada przyznać, że filmik w momencie debiutu robił naprawdę spore wrażenie, a i dziś zaprezentowana w nim grafika nie miałaby się specjalnie czego wstydzić. A było to wszak bardzo wczesne stadium produkcji. Jednocześnie była to też zapowiedź potencjalnie ciekawej rozgrywki, mieszającej cechy skradanki i strzelaniny, a wszystko to w intrygującym, futurystycznym sosie. Milutko zapowiadała się także warstwa dźwiękowa, a zwłaszcza muzyka autorstwa japońskich bębniarzy z grupy Yakudo. A że połączenie plemiennego bębnienia z kosmiczną scenerią działa nad wyraz dobrze pokazał choćby odświeżony serial „Battlestar Galactica".

Przyczyny nagłej zmiany, za przeproszeniem, imydżu gry są dosyć zastanawiające. Autorzy jako główną motywację podali ogólną zmianę trendu wśród twórców gier. Ponoć bardziej realistyczna, osadzona w realiach zbliżonych do dzisiejszego świata otoczka przekłada się w dzisiejszych czasach na większą liczbę sprzedanych egzemplarzy gry. Ponadto oryginalny trailer powstał jeszcze zanim panowie z Digital Extremes poznali dokładną specyfikację techniczną Xboxa 360. Wszystko to brzmi dosyć...Dziwnie. I nie świadczy najlepiej o asertywności autorów.

Ostatecznie dostaliśmy zaś niespecjalnie wyróżniającą się grę z kilkoma mocno psującymi ją rozwiązaniami, zaś owa „realistyczna" otoczka niespecjalnie jej pomogła. Pytanie tylko – czy gdyby zachowano oryginalny koncept rozgrywka prezentowałaby wyższy poziom? Wygląda na to, że nigdy się nie dowiemy. Może nie RIP, ale chwila kłopotliwego milczenia – zdecydowanie.

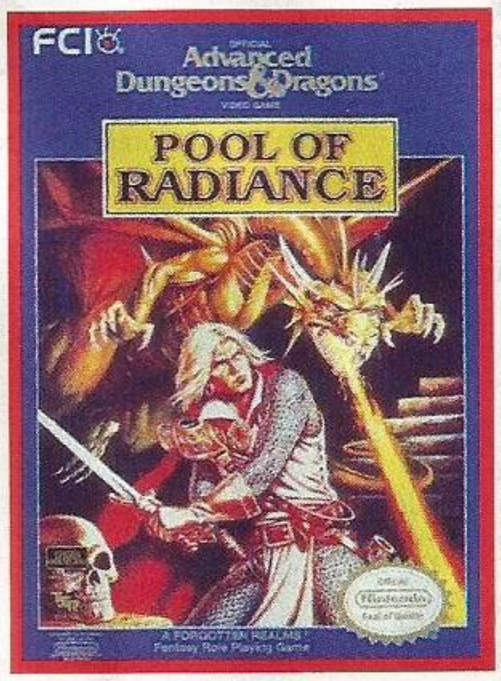
**//DrMax**

# AD+D: POOL OF RADIANCE

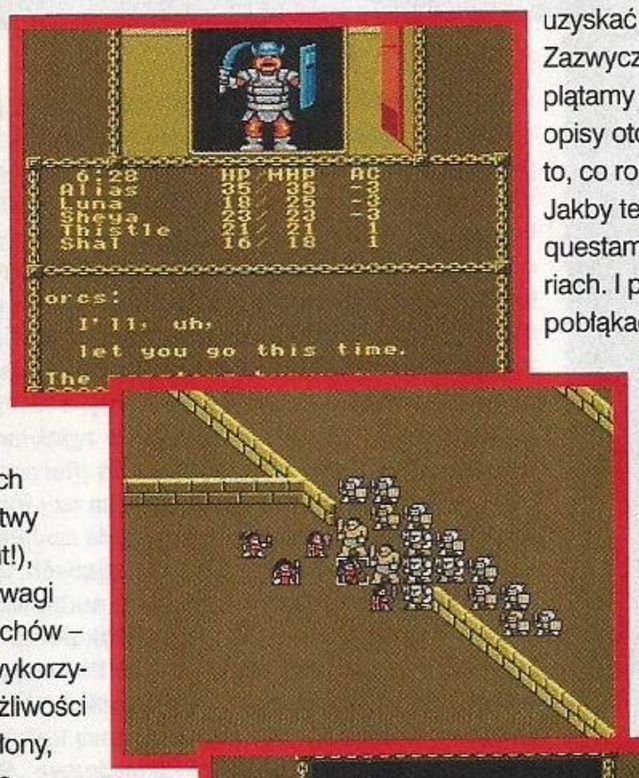
## CZYTELNICY NADESŁALI

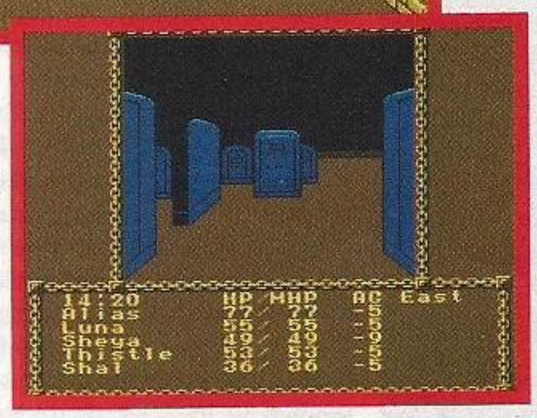
NES rozpoczął inwazję jRPGów na świat elektronicznej rozrywki. Jednak wśród tych wszystkich finali, czy dragon questów istniały również nieźle radzące sobie cRPGi. Jednym z nich jest godny uwagi, nawet w dobie HD, Advanced Dungeons & Dragons: Pool of Radiance. Gra która wytrzymała próbę czasu i pokazuje, że jednak WARTO uruchomić wyobraźnię i sięgać do biblioteki NESa. Zaskakująca pozycja. I do diabła, niszczy umysł po dziś dzień!

Dungeons & Dragons to najpopularniejszy „papierowy" RPG świata. Wynikiem jego popularności musiało stać się pojawienie gier osadzonych w światach lochów i smoków – lecz oprócz tych wszystkich neverlinterów, ajslind dejlów, baldursów, czyli typowej wyliczanki ulubionych pecetowych RPGów nastolatków, pojawiały się gry dziś już zapomniane, ale na pewno warte tego, żeby poświęcić im swój czas. Jedną z nich jest Pool of Radiance, a w szczególności jego NESowa wersja. Gra znacznie różni się od swojego pierwowzoru pochodzącego z wszelkiej maści komputerów. W edycji konsolowej zmieniono muzykę (na lepsze), uproszczono walkę (dzięki czemu po dziś dzień jest sens w to grać), grafika również przeszła metamorfozę stając się wyraźniejsza.




Fabuła – o dziwo! – jest w miarę ciekawa, gra jest nieliniowa, długa i oferuję tonę sekretów. W czasie eksploracji korzystamy z widoku FPP, mając jednak ciągły dostęp do przełączenia się na widok mapy, w którym również możemy się poruszać. W czasie walk gra przerzuca nas na izometryczne pole i zaczyna się zabawa w taktykę, ustawianie drużyny i potyczki na mniejszą lub większa skalę. Walka to w zasadzie taktyczne RPG, na planszy pojawia się kilku przeciwników (orkowie, koboldy, typowy syf fantasy) i naszych bohaterów (oczywiście silnie zaznaczone klasy postaci) i walczymy oraz poruszamy się w systemie tur. Nasza drużyna maksymalnie może składać się z sześciu grywalnych postaci oraz dwóch NPCów. Bitwy są długie (czasem i 20-30 minut!), skomplikowane, wymagają rozwagi i unikania nieprzemyślanych ruchów – jednak odpowiednie wykorzystanie ogromnych możliwości taktycznych (czary, osłony, dystans, broń bliskiego i dalekiego rażenia, etc.) pozwala wyjść z wszelkich opresji, a każda bitwa jest unikalna i przemiodna. Gameplay wciąż niesamowicie bawi, a gra, mimo że prostsza od pecetowego pierwowzoru, nadal stanowi niezłe wyzwanie. Autorom udała się rzecz niemalże niemożliwa – z syfnego Forgotten Realms wycisnęli świetny klimat, sensowny scenariusz oraz w miarę logiczne zachowania postaci i stworów. Oprócz walki można negocjować, rozmawiać, kupować, trenować, eksplorować. Dobrze poprowadzona rozmowa z potworami pozwala uniknąć walki, dostać coś, lub uzyskać wskazówkę dotyczącą wyjścia z danej lokacji. Zazwyczaj jakiegoś rodzaju lochu, bo po nich głównie plątamy się w czasie rozgrywki. Całość umilają świetne opisy otoczenia, postaci oraz ich reakcji, które robią to, co robić powinny – pobudzają wyobraźnię gracza. Jakby tego było mało, gra jest wypchana opcjonalnymi questami o sporej różnorodności i sensownych historiach. I powiem, że takiej gry długo szukałem – chciałem pobłąkać się po lochach, ale z jakimś sensownym scenariuszem, chciałem żeby walki mnie bawiły, a nie męczyły, czy wreszcie – żeby poza podziemiami było co robić i w reszcie świata gry. I dała mi to 8-bitowa gra na zapomnianego NESa. Dla takiej klasyki warto trzymać go w szafie.




Grafika nie odrzuca nawet dziś, a muzyka – jest świetna! Przeklęty kawałek bitewny nie chce wylecieć mi z głowy, melodie są lekkie i przyjemne, a interfejs prosty i miły dla oka. Aż chciałoby się pomodlić o remake na DSa. Gra łączy w sobie formułę dungeon crawlera oraz klasycznego cRPGa trafiając w naprawdę sporo gustów. Zresztą do dziś maniacy wersji pecetowej i konsolowej sprzeczają się miedzy sobą, rozmawiają o grze i bawią się nią. Warto spróbować.

Słowem – po latach grania we wszelkiego rodzaju RPGi, wpadłem na tę grę zupełnie przypadkiem. I nie mogę się od niej oderwać zarówno na NESie, jak i DS, gdzie emuluję ją mogąc pograć sobie zawsze i wszędzie. Polecam – PC-towcom, żeby zobaczyli prawdziwą klasykę, taką troszkę starszą od „ekstra klasyki". Posiadaczom konsol – bo warto spróbować czegoś nowego. A multiplatformowcom – bo dobrych gier nigdy dosyć. **//Pita**

## ZAGUBIONE W CZASIE

# STARPLEX GAME SELEX

**Czyli coś dla modnych i wygodnych**

Wyobraź sobie, że siedzisz wygodnie umoszczony w fotelu, namiętnie ściskając joypada i cieszysz się najnowszą grą. Nagle dopada Cię ochota na odpalenie starszego tytułu, do którego dawno nie wracałeś. Tu jednak pojawia się problem. Idealne wpasowanie pośladków w siedzenie zajęło Ci co najmniej kilkanaście sekund, szkoda byłoby więc, aby cały ten trud poszedł na marne, a półka, na której dumnie pręży się Twoja kolekcja gier, znajduje się całe dwa metry dalej. Jeśli więc nie masz tresowanego makaka, który usłużnie dostarczy wybrany tytuł albo bionicznego, rozciąganego ramienia, będziesz zmuszony zburzyć panujący wokół Ciebie porządek wszechświata i naprawdę zwlec się z fotela, narażając rękę na nadwyrężenie sięgnąć po pudełko z grą, wydobyć obiekt pożądania z opakowania i w końcu – po uprzednim opróżnieniu czytnika – załadować grę do konsoli. Krótko mówiąc – długie sekundy wysiłku i frustracji. Do tego samego wniosku musieli dojść specjaliści z Atari, czego następstwem było zaoferowanie klientom Starplex Game Selex.

Było to urządzenie peryferyjne do Atari 2600, z pozoru przypominające raczej rozbudowany toster. W istocie urządzenie to, oprawione w gustowną drewnianą obudowę, umożliwiało załadowanie na raz do dziewięciu kartridży. I już! Znudził Cię Pitfall? Wystarczy za pomocą pociesznego pokrętła wybrać jeden z ośmiu pozostałych tytułów. Proste i genialne.

Zachowując na chwilę powagę, Game Selex jest prawdopodobnie najbardziej wygodnickim i – potocznie mówiąc – burżujskim urządzeniem współpracującym z jakąkolwiek konsolą. Zdawał się to zresztą podkreślać „luksusowy" wygląd zabawki. Co by jednak nie mówić, rzecz działała bez problemu i rzeczywiście pozwalała co większym leniuchom szybko i wygodnie przełączać się między ulubionymi tytułami. Nie jest to może tak rozbudowane i ambitne (tudzież katastrofalnie spartolone) urządzenie, jak inne, którymi zajmowaliśmy się w tej rubryce, tym niemniej warto przekonać się jak daleko potrafi zajść troska o wygodę klienta. //**DrMax**

## WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Ganondorf Dragmire
- **Znany też jako:** Ganon, Gannon, książę ciemności, ucieleśnienie zła, ciemiężca Hyrule
- **Cechy charakterystyczne:** W humanoidalnej formie: zielonkawa cera, ruda czupryna, zazwyczaj ubrany w gustowną zbroję i pelerynę. Jako oręża używa zazwyczaj broni siecznej (miecze) lub kłutej (trójząb). Jako swe dzikie alter-ego: potężne zakrzywione kły, imponująca postura i świński ryj. Ma szeroko pojętą zdolność zmiany kształtu, co powoduje, że znajomość powyższych cech może okazać się nieprzydatna
- **Pierwszy występek:** 1986 rok – niesprowokowany atak zbrojny na niepodległą krainę
- **Znane przewinienia:** Ludobójstwo, terroryzm, zamach stanu, nielicencjonowane używanie magii, porwanie, rabunek
- **Współpracownicy:** Ganon nie „współpracuje", a co najwyżej pomiata podwładnymi lub wykorzystuje innych do swych celów
- **Zbrodniczy życiorys:** Poszukiwany w wielu krainach zbrodniarz wojenny, odpowiedzialny za brutalne inwazje i czystki etniczne połączone z masowym łupieniem skarbów narodowych. Upatrzył sobie zwłaszcza spokojną krainę Hyrule, wielokrotnie najeżdżając i bezlitośnie łupiąc jej mieszkańców. W latach 1993-94 miały miejsce trzy wyjątkowo nieudolne ataki, domniemywa się jednak, że były one dziełem naśladowcy podszywającego się pod prawdziwego Ganona
- **Zalecane postępowanie:** W trybie natychmiastowym rozłupać Triforce na kilka części i rozproszyć je na terenie całego kraju. Rozesłać funkcjonariuszy w poszukiwaniu długouchego blond efeba marzącego o wielkiej przygodzie i wyposażyć go w najnowszy model bojowej tuniki (preferowany odcień: zielony). Reszta jest tylko kwestią czasu
- **Dokumentacja zbrodni:**

Legend of Zelda (1986)
Zelda II: The Adventure of Link (1987)
Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)
Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Oracle of Ages (2001)
Legend of Zelda: The Wind Waker (2002)
Legend of Zelda: Four Swords Adventures (2004)
Legend of Zelda: Twilight Princess (2006)

## POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

# BLADE RUNNER

Dziś zawędrujemy w rejony stricte pecetowe, acz nie bez dobrej przyczyny. Jest nim klasyczna, ale jakże niestereotypowa gra przygodowa bazująca na kultowym filmie Ridley'a Scotta opartym na nie mniej kultowej powieści Philipa K. Dicka. Blade Runner, stworzony przez zasłużoną ekipę Westwood Studios w czasach, kiedy nie tłukli jeszcze wyłącznie RTS-ów (a także, co ważniejsze, nadal istnieli), był – jako się rzekło – przygodówką. Na pozór, wręcz typową – ot, klikając po ekranie zmuszamy bohatera do zbierania, tudzież wygłaszania odkrywczych komentarzy na temat przedmiotów albo rozmawiania z napotkanymi indywiduami. To jednak tylko pozory, bowiem tytuł ten wyróżniał się kilkoma ze wszech miar unikalnymi cechami.

Pierwszą z nich jest fabuła, z jednej strony czerpiąca pełnymi garściami z kinowego pierwowzoru, rozgrywająca się mniej więcej w tym samym czasie, kiedy Deckard biegał po Los Angeles przyszłości i punktował androidy, z drugiej jednak nie będąca prostacką adaptacją. Historia innego łowcy, niejakiego McCoya, sprytnie przeplatała się z wydarzeniami z filmu – co jakiś czas gracz napotykał ślady po Deckardzie, rozmawiał z tymi samymi postaciami, cały czas mając wrażenie, że gdzieś obok rozgrywa się znana i uwielbiana przez fanów cyberpunku opowieść. Wypada dodać, że scenariusz gry nie był tylko nędzną podróbką małpującą kultową fabułę i miał swój własny, specyficzny sznyt.

Drugim unikalnym elementem był sam styl rozgrywki. W przeciwieństwie do większości przygodówek, nasz blady biegacz nie operował na przedmiotach, a raczej znajdowanych poszlakach, co dobitnie podkreślało detektywistyczny charakter gry. Do tego bohater, jak przystało na gliniarza, nie miał większych oporów przed wyciągnięciem pukawki i załatwieniem sprawy w bardziej dosadny sposób. Co prawda momenty strzelankowe nie były przesadnie częste ani rozbudowane, ale stanowiły miły przerywnik dla wymęczonej mózgownicy i likwidowały typowe dla gatunku poczucie bezpieczeństwa, wynikające z faktu, że jakkolwiek postąpi gracz, jego postaci nic się nie stanie. Dodatkowymi wisienkami na torcie były przerywniki nawiązujące do filmu, w rodzaju analizowania zdjęć za pomocą urządzonka o nazwie ESPER i przeprowadzania słynnych testów Voight-Kampfa, mających zdeterminować czy dana osoba jest replikantem. Nie powinien dziwić fakt, że większość mieszkańców LA na propozycję przeprowadzenia na nich V-K reagowała równie entuzjastycznie, jak na ofertę lewatywy z tłuczonego szkła.

Ostatnią, bodaj najciekawszą innowacją gry, była jej nieliniowość. Oczywiście, jak to zazwyczaj bywa, nie była to absolutna dowolność w prowadzeniu akcji, ale właściwie do dzisiaj nikt lepiej tego nie zrobił. Wybory podejmowane przez gracza często-gęsto wywierały spory wpływ na rozwój fabuły, co zaowocować mogło jednym z trzynastu (!) zakończeń. I nie był to jedynie zabieg marketingowy, zakończenia rzeczywiście znacznie różniły się od siebie i wielu graczom z pewnością nie udało się odkryć wszystkich (ja sam widziałem coś pod dziesięć).

Do powyższych przymiotów dodać wypada jeszcze rewelacyjną oprawę audiowizualną utrzymaną w stylu filmu. Świetna, renderowana grafika momentami żywcem wydzierała ujęcia i miejscówki z pierwowzoru i do dziś prezentuje się po prostu świetnie i nad wyraz klimatycznie (pomijając może cierpiące na lekką pikselozę postacie). Także przerywniki filmowe robiły i robią spore wrażenie, choćby jakością animacji i naturalnością mimiki – jak na rok 1998 było to naprawdę spore osiągnięcie. W kwestii muzyki gra oczywiście podkradała większość klasycznych kompozycji Vangelisa, które dodatkowo wzmagały doznania.

Jeśli nigdy nie grałeś w Blade Runnera, przegapiłeś nie tylko wybitną przygodówkę i doskonałą grę jako taką, ominął Cię także świetny przykład naprawdę dobrej gry opartej na filmie, co samo w sobie jest rzadkością. Klimatyczna, unikalna i absolutnie niezapomniana produkcja. Nadrabiać czym prędzej! //**DrMax**

# PRENUMERATA I ARCHIWALIA

## ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

### WARIANT 1: FULL

**+ PEŁNA GRA (X360/PS3)**

**PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY**

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

**>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<**

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

**CENA: 159 zł**

### WARIANT 3: KLASYK

**+ DEMO NA PS2 I GADŻET**

**PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY**

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

**CENA: 99 zł**

### KONSOLOWE KOMPENDUM 2

320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

**CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)**

### KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

**CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)**

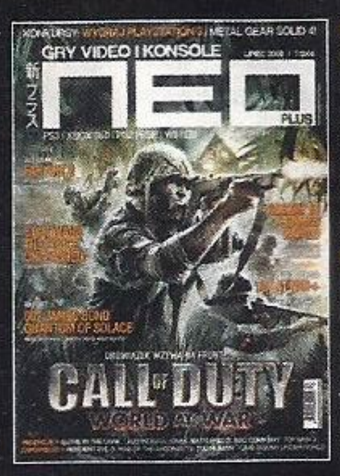
## JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

## W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl



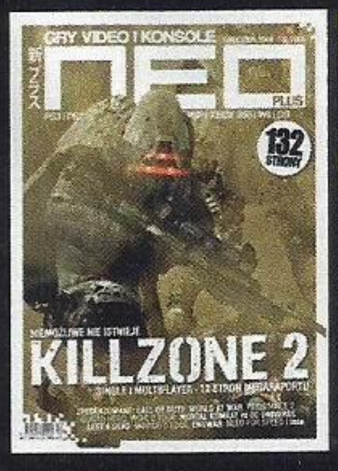

**NEO PLUS 112 lipiec 08**
**SPECJAŁ:** Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjal: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace
**RECENZJE:** Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit

**NEO PLUS 113 sierpień 08**
**SPECJAŁ:** Littlebigplanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: InFamous i Gears of War 2, Specjal: Skate 2
**RECENZJE:** Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil

**NEO PLUS 114 wrzesień 08**
**SPECJAŁY:** Heavy Rain - pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09
**RECENZJE:** Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3

**NEO PLUS 115 październik 08**
**SPECJAŁ:** pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: Littlebigplanet, Motorstorm 2, PES 2009
**RECENZJE:** FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery i inne

**NEO PLUS 116 listopad 08**
**SPECJAŁY:** Resistance 2, TGS 2009, Need For Speed Undercover, Deus Ex 3
**RECENZJE:** Gears of War 2, Tomb Raider Underworld, Fallout 3, Fable 2, Silent Hill Homecoming, Pro Evolution Soccer 2009, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Midnight Club Los Angeles, Valkyrie Chronicles, De Blob, NBA 2K9, Saint's Row 2, Disgaea 3 i inne




**NEO PLUS 117 grudzień 08**
**SPECJAŁ:** Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
**RECENZJE:** Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne

**NEO PLUS 118 styczeń 09**
**SPECJAŁY:** Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
**RECENZJE:** Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne

**NEO PLUS 119 luty 09**
**SPECJAŁ:** Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
**RECENZJE:** Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island

**W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508–651–646 w poniedziałki w godzinach 12-15**

# FAQ²

## WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

**Kolejny dobry miesiąc. Trochę obrzucania błotem, odrobina politycznych kontrowersji, a do tego całkiem sporo wyważonych opinii – czegóż chcieć więcej? Piszcie i dzielcie się swymi przemyśleniami, bolączkami i ogólnym radosnym słowotokiem. I jeszcze jedno... TEN PASKUDNY CHOCHLIK ZMIENIŁ NAM NUMER TELEFONU DO SMSÓW!**
**PRAWIDŁOWY TO: 508 651 646 //DrMax**

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

### ANGRY VIDEO GAME MAX?

Witam Was, a w szczególności DrMaxa, do którego mój mail się bardzo odnosi. Zacznę bez owijania w bawełnę.

**▶ Słusznie, w końcu już ciepło i owija... <zarabia ciśniętym z publiczności pomidorem>**

Ogólnie opisujecie „konsole które były" jakoś tak bez ładu i składu. W poprzednim numerze był „makaron", wcześniej jeszcze był PSX. Tak samo robicie „recenzje" sprzętu, który w erze, gdy nie było internetu był „trendy".

**▶ Brak uporządkowania chronologicznego jest zabiegiem jak najbardziej celowym. Dzięki temu każdy kolejny numer jest dla czytelnika zaskoczeniem – miłym bądź też nie, zależy od upodobań, ale w każdym razie nie jest nudno. Naprawdę byłoby tak fajnie, gdybyśmy jechali po kolei, od lat 70. poczynając? Bite dziesięć numerów ilustrowanych screenami o rozdzielczości, której dziś powstydziłby się kieszonkowy kalkulator...**

Niestety wszelkie te recenzje wydają mi się jakoś dziwnie znajome. A no tak! Przecież Angry Video Game Nerd robił opisy tych samych sprzętów. A redaktorzy N+ (a konkretnie DrMax, który odpowiada za ten dział), bezwstydnie zrzynają nawet całe wersety wypowiedziane przez AVGN. Trochę to... niesmaczne...

**▶ Oskarżenie o plagiat to dosyć poważna sprawa, wypadałoby więc podeprzeć je konkretnymi „wersetami", o których wspominasz. Od siebie mogę dodać tylko, że nigdy (w każdym razie świadomie) nie przypisałem sobie autorstwa cudzego tekstu, czy wypowiedzi, bo się zwyczajnie brzydzę takim procederem. Możesz mi nie wierzyć, oczywiście, ale cóż mogę Ci rzec – nie zamierzam udowadniać, że nie jestem wielbłądem**

Przybliżam dla niekumatych, choć Wy musicie to wiedzieć: Angry Video Game Nerd to koleś, który w necie po angielsku oczywiście robi videorecenzje beznadziejnie głupich gier na stare konsole oraz starych konsol, które miały beznadziejne rozwiązania, niekompatybilne pady, ogromne zasilacze itp. i bezwzględnie po nich jeździ. Dla mnie osobiście ten gość to nieśmieszny kretyn, choć kiedyś miałem zwyczaj go oglądać i ostatnio jakoś tak sobie to przypominałem.

**▶ Lubię Jamesa, czego nigdy nie kryłem, za parę rzeczy. Po pierwsze, może i nie jest tytanem intelektu, ale nawija na interesujący temat i robi to w sposób ciekawy i zabawny, przynajmniej dla mnie. Po drugie, facet ma spory dorobek w kwestii filmów krótkometrażowych, co przekłada się na profesjonalne podejście do warstwy technicznej jego filmików. W końcu zaś, bo wykminił sobie bardzo fajną formułę, w której on sam sprawdza się doskonale, ale niemal każde naśladownictwo skazane jest na niepowodzenie – o czym zresztą swego czasu pisałem.**

Jeszcze podobny był opis sprzętu o nazwie „U-Force" do konsoli Nintendo Entertainment System, ale nie mogę nigdzie znaleźć numeru z tym tekstem, żeby zobaczyć. Dalej, z ostatniego numeru R.O.B. i wcześniejszy Trance Vibrator pokazane w filmiku pt. „Screwattack's TOP5 the worst and the best video games accessories".

**▶ Opisy wspomnianych sprzętów były „podobne" tylko z racji faktu, że dotyczyły tych samych sprzętów i momentami wytykały podobne wady czy zalety danej maszynki. Chciałbyś żebym na potrzeby artykułu wertował sieć i upewniał się czy ktoś już gdzieś nie napisał, że U-Force słabo wykrywał ruchy grającego? Ponadto, wbrew temu co piszesz, wcale nie „wszystkie" gry czy sprzęty, które opisuję, zostały wcześniej przemaglowane przez pomienionych.**

Jest to jawna inspiracja i to w ogóle nieprzypadkowa.

**▶ Inspiracja (częściowa, bo – wierz lub nie – tematem interesowałem się zanim w ogóle uzyskałem stały dostęp do internetu, o zaznajomieniu z AVGN nie wspominając) to jedno, zżynanie to zupełnie coś innego. Podajesz przykłady tego pierwszego, jednocześnie imputując mi drugie. Nie powiem, żeby mi się po tym jakoś miło na żołądku robiło.**

Celowo starają się grać na pomyśle AVGN.

**▶ Pomysł AVGN polega na tym, że siedzi sobie wściekły gość w okularach i w dosyć śmieszny sposób bluzga na stare gry i systemy, od czasu do czasu dorzucając trochę teatrzyku w rodzaju potyczek z Jasonem czy skopania królika Bugsa. Nawet gdybym chciał z faceta zżynać, niespecjalnie jest jak to przełożyć na artykuł w czasopiśmie. Pomijając już drobny fakt, że teksty w Retroplusie są zazwyczaj sporo dłuższe od tyrad Jamesa (zwłaszcza jeśli wyciąć z tych ostatnich kwieciste wiązanki). A „pomysł" pisania (tudzież mówienia) o starociach jest trochę starszy niż alter ego Jamesa, bo na przykład o SNESie pisaliśmy już raz w dziale Retro w lipcu 2005 roku (N+#78), czyli na blisko rok przed sieciowym debiutem AVGN i strony ScrewAttack.**

Oczywiście z jednej strony jest to zrozumiałe, bo może ciężko dziś o te wszystkie sprzęty, żeby je ponownie lub pierwszy raz sprawdzić i rzetelnie opisać, ale skoro się chce prowadzić taki dział, to rzeczywiście coś trzeba wiedzieć.

**▶ Czyli nie dość że xeroboj, to na dodatek dyletant... Cóż, alfą i omegą może nie jestem, ale miałem w mniejszym lub większym stopniu kontakt ze sporą liczbą sprzętów – ot, wspomniany już długawy staż i znajomi kolekcjonerzy staroci. Jeśli jednak usiłujesz zdemaskować mnie jako pozera, który nawet nie ma na szafie kompletnego R.O.B.a, ani sprawnego Jaguara CD pod telewizorem, to gratulacje – dopiąłeś swego.**

A słynny pan AVGN, cokolwiek myśleć o jego sposobie przedstawiania kwestii, to ma intrygująco dużo sprzętu i najczęściej go tam pokazuje. Czyż nie? Nie wiem jak robi konkurencja, bo w ostatnim czasie działy retro wybuchły z siłą wulkanu, podobnie artykuły w upadłym już Engarde. To jak to jest z Waszej strony? „Silna inspiracja" czy zero inwencji? Na NESa wyszło przeszło 800 tytułów i jest w czym wybierać. Tutaj mamy po prostu jechanie na popularności Jamesa – a nuż nikt się nie kapnie.

**▶ Odkryłeś mój arcyszatański plan. Oczywiście to, że nigdy nie kryłem się z sympatią dla twórczości Jamesa, a parę(naście) miesięcy temu zdarzyło mi się poświęcić mu spory kawałek artykułu w NEO jest najlepszym sposobem, żeby „nikt się nie kapnął". Czasem mój geniusz zadziwia nawet mnie samego.**

Chyba nie trzeba się z nim zgadzać w kwestii najgorszych gier i można napisać artykuł o swoich typach, prawda? Oczywiście nikt Wam nic nie zrobi, dopóki pewnie nie zaczęlibyście tłumaczyć całych zdań, nawet jeśli słowo mówione brzmi inaczej niż pisane. Zresztą nikt Wam nie chce nić robić, ale We mnie, długoletnim czytelniku pozwolę sobie dodać, wywołało to trochę niesmak. Chciałbym, żebyście to może wyjaśnili. Nie liczę jakkolwiek, że opublikujecie to w piśmie. W każdym razie pozdrawiam Was serdecznie.
**Keeveek**

**▶ Skoro już dzielimy się tego typu wyznaniami, pozwolę sobie z kolei napisać co budzi lekki niesmak u mnie. Jest to np. oskarżanie kogoś o – za przeproszeniem – podpieprzanie cudzych tekstów bez poparcia konkretnymi przykładami. Ot, bo tak fajnie rzucić sobie w przestrzeń, a nuż ktoś podchwyci. Poza tym, ociupinę przygnębia mnie fakt, że jako – jak sam się określasz – długoletni czytelnik nie zdarzyło Ci się zauważyć, że pisuję do niniejszego magazynu już ładny kawałek czasu i nie zwykłem kopiować cudzej twórczości (Martwe Pixele – widziałeś gdzieś taki dział?), choć oczywiście zdarzają mi się pomysły bardziej lub mniej wyświechtane (Chandler powiedział niegdyś ponoć, w odpowiedzi na pytanie skąd bierze pomysły na książki: „Podkradam je z szuflad innych autorów, kiedy akurat nie patrzą").**

**Powracając zaś po raz ostatni do Twych zarzutów – liczba gier i sprzętów jest, wbrew temu co mogłoby się wydawać – ograniczona, zwłaszcza tych z jakiegoś powodu ciekawych. Dlatego trudno się dziwić, że tematy się powtarzały i będą się powtarzać. Ba, sami siebie zaczynamy już przecież kserować, bo całą historię konsol już raz przerabialiśmy w ciągu tych prawie 11 lat trwania NEO plus na rynku.**

Nerd. Nie Max.

**Pisząc dany artykuł nie opieram się na pojedynczym źródle, choćby z czystej bojaźni przed powtórzeniem za kimś głupoty. Dziękuję przy okazji za to „zero inwencji", od razu skacze mi motywacja do zarywania paru nocek miesięcznie na poszukiwanie ciekawych materiałów do działu. Nie zrozum mnie źle, nie boczę się na Ciebie, bo ośmieliłeś się skrytykować prowadzony przeze mnie dział. Po prostu razi mnie nieco forma w jakiej tego dokonałeś. Tym niemniej pozdrawiam również.**

**Aha, i ogłoszenie parafialne – nie tylko dla autora powyższego listu: Proszę darować sobie umieszczanie w listach wstawek typu „nie liczę że to opublikujecie" albo „na pewno tego nie wydrukujecie" bo to prowokacja dość kiepskiego sortu i bynajmniej nie zwiększa szansy na ukazanie się tekstu na łamach.**

### KONKRETY SMSem

**WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI**

**UWAGA! NOWY (NAPRAWDĘ!) NUMER TELEFONU**

**508 651 646**

**PISZCIE, LUBIMY TE SESEMESKI! ;) (OPŁATA JAK ZA ZWYKŁEGO SMSA)**

### KREW, SKUNDLENIE I KAPITALIZM II: JESZCZE WIĘCEJ KRWI

Cześć Doktorze,

**▶ Cześć, cześć.**

Po lekturze majowego FAQa znam już Twoje zdanie w temacie – nazwijmy to – „konsumpcjonizm-kapitalizm, a gry video". Teraz mam chęć Ci odpowiedzieć. Chodzi zaledwie o krótkie wyjaśnienia.

Po pierwsze, primo. Kiedy piszesz o konsumpcjonizmie, jakoby oznaczał dla producenta dostosowywanie oferty do potrzeb klienta, od razu przemyka mi myśl, że niewłaściwie pojmujesz ten termin, jeśli chodzi o czysto naukowe podejście. Czołowi socjolodzy światowego formatu (Z. Bauman, G.

Ritzer, A. Giddens) już dawno temu rozkmnili współczesne trendy w relacjach kasa-konsumpcja-popkultura. Z pewnością to nie producenci dostosowują się do rozpieszczonego klienta, ale sami „hodują" sobie odpowiednią klientelę dla tego, co sami chcą produkować w coraz większych ilościach, dla coraz większej liczby odbiorców. Nie będę wchodził w temat, ale dla przykładu – czy sądzisz, że kobiety faktycznie same potrzebowały 10 kremów pod lewe oko, pod prawe oko, kamyków w masażu spa, plastikowych paznokci i tego całego cyrku na kółkach, który widzimy w reklamach, studiach piękności, solariach, drogeriach? Ale tak na zdrowy rozsądek? Odpowiedź jest oczywista.

**▶ Przede wszystkim, dzięki za ten suplementowy list, bo ładnie wyklarował parę rzeczy, których moja oporna mózgownica nie załapała ostatnim razem. A teraz do rzeczy... Przykład z produktami „upiększającymi" jest bardzo trafny (inna sprawa, że stanowi część większego zjawiska jakim jest „nowoczesny wizerunek kobiety", który akurat niekoniecznie wyszedł od producentów kosmetyków). Nigdy też nie zaprzeczałem, że marketing potrafi zrobić nam kuku w mózgi. Tyle tylko, że nadal nie do końca widzę w jaki sposób przekłada się to na rynek gier i wytwarzanie mody na krwawe i wybuchowe produkty. OK, kobieta sterroryzowana wypindrzonymi i wyphotoshopowanymi anorektycznymi modelkami na plakatach będzie kupować więcej kosmetyków i specyfików odchudzających, ale czym różni się gracz lubujący się w brutalnych grach od gracza nielubującego? Kupi więcej gier kierowany czystą żądzą krwi?**

Po drugie, primo. Odnośnie grających nastolatków i dojrzałych gier. Czy dla Ciebie dojrzałe tytuły to takie, w których jest krew i przemoc? Tak zrozumiałem, bo dziwisz się, że uważam grupę wiekową 8-18 za target dla gier „rozpierdziuchowatych" i krwawych, natomiast graczy starszych za target dla gier dojrzałych. Co w tym dziwnego? Dla mnie tytuły dojrzalsze nie oznaczają uzasadnionego występowania brutalności czy krwi.

**▶ Są gry dojrzałe bez śladu przemocy, są gry niedojrzałe ociekające krwią. Natomiast z treści Twojego listu wywnioskowałem, że obecność brutalności z miejsca skreśla tytuł z listy gier dojrzałych, z czym trudno się zgodzić. Przemoc, czy nam się podoba czy nie, jest stałym elementem otaczającego nas świata i stosunek twórców do niej może być jednym z czynników, które sprawiają, że gra jest (nie)dojrzała. Przykład z gatunku moich ulubionych: Fallout 2. Brutalna? Bardzo, ale to bardzo, a do tego wulgarna. Dojrzała? Jak najbardziej.**

Po trzecie, primo. Być może nintendowskie grzybki i deseczki do aerobiku przebijają pod względem sprzedaży gatunki „krwawe i wybuchowe", ale sam odpowiedz sobie na pytanie ile milionów dolarów kasują za tego typu produkcje ich producenci i wydawcy? Czy popularność God of War, Killzone, GTA, Gears of War nic nie znaczy? Np. to, że obecnie rządzą na rynku w swoim sektorze?

**▶ Nie spierając się o szczegóły, spójrzmy na listę najlepiej sprzedających się tytułów wszech czasów. Jedyna gra z wymienionych przez Ciebie serii znajdująca się w pierwszej dwudziestce to GTA San Andreas. Pierwszą dziesiątkę w całości okupują wynalazki w rodzaju Wii Play, Nintendogs czy Brain Age. No i Mario, oczywiście. W „swoim sektorze", czyli części rynku nieopanowanej przez Nintendo, podane przez Ciebie tytuły rzeczywiście radzą sobie świetnie, ale co z tego? Wyznaczając takie nisze możemy dowieść czegokolwiek, np. że w „swoim sektorze" rządzi Barbie Horse Adventures. A tak zupełnie odchodząc od meritum – naprawdę uważasz, że brutalność to jedyne, co mają do zaoferowania GoW, GTA czy Killzone? A jeśli nie – to co złego w fakcie, że ich autorzy na nich zarabiają?**

Po czwarte, primo. Dlaczego mieszam kilka pojęć? Bo łączę gry krwawe i brutalne z gatunkiem FPS czy grami typu slasher? Przecież to właśnie one takie są.

**▶ I znowu pojawia się problem z definicją „brutalności". OK, oba gatunki są brutalne w tym sensie, że w jednym się strzela, a w drugim szlachtuje, ale poza tym poziom brutalności potrafi różnić się diametralnie z tytułu na tytuł. Czaisz – gatunek niekoniecznie z miejsca predefiniuje zawartość czerwonej farby w danej grze.**

(nie traktuj prima drugiego, trzeciego i czwartego jako przemyślanych głosów w dyskusji; chciałem Ci po prostu wskazać, że w tych punktach komentarz był raczej niecelny)
To wszystko. Z pozdrowieniami,
**Tomek**

**▶ Dzięki za naprostowujący list. Ogólnie rzecz biorąc rozumiem Twoje stanowisko, po prostu wydaje mi ono lekuchno przesadzone i – mimo racjonalnych argumentów – nie do końca przystające do rzeczywistości, w każdym razie gierkowej. Pozdrawiam i ja.**

PS: Dzięki za uzmysłowienie mi jednej sprawy – za bardzo ufam we własny „gust", i zdecydowanie zbyt często zakładam, że wszyscy powinni mieć podobny sposób myślenia... :) To była cenna uwaga z Twojej strony. Jako doktora ;)

**▶ Zawsze do usług.**

## HORROR ZA WIŚNIOWĄ KURTYNĄ

Mam pytanko co do gierki Fatal Frame IV: The Mask of The Lunar Esclipse. Czy w Neo+ pojawi się jej recenzja? Chyba, że już była i wtedy z góry sorry, bo wiem, że pominąłem jeden czy dwa numery Neo+ w 2008 roku jakoś ^^. W każdym razie jest to gra na Wii i z tego co widziałem, całkiem nieźle jest oceniana.

**▶ Z tym akurat tytułem jest jeden zasadniczy problem – jak dotąd ukazał się on jedynie w Japonii i na razie nikt nie planuje wydać go poza jej granicami. Decyzja ta jest – łagodnie mówiąc – dyskusyjna, ale nie zmienia to faktu, że jak na razie nie istnieje zrozumiała dla gaijinów wersja. A wielka szkoda, bo – jak piszesz – gra dostała niezłe oceny i wydaje się ciekawym tytułem.**

Nie mam Wii i zdecydowanie nie chcę mieć, ale jak jeszcze trochę stanieje, albo dostane tę konsolę po jakiejś okazyjnej cenie na aukcji, to chętnie ją kupie tylko i wyłącznie dla tej gry. No i może dla Resident Evil: Umbrella Chronicles... No i MadWorld...

**▶ Jestem, i zapewne nie ja jeden, w podobnej sytuacji. Na mojej liście zakupów zabawka Nintendo zajmuje bardzo odległe miejsce, co nie zmienia faktu, że te kilka tytułów zdecydowanie kusi graczy niekoniecznie mających ochotę majtać odnóżami przed telewizorem. Inna sprawa, że nie spodziewałbym się rychłej obniżki ceny Wii, bo realia rynku raczej nie zmuszą w najbliższym czasie Ninty do tak szlachetnego kroku.**

Fatal Frame to jedno, ale jak już nawijam o japońskich survival horrorach, których recenzji w Neo+ nie widziałem, a gry wyszły dość dawno, to chciałbym zapytać się jeszcze o gierkę, która zwie się... (nie potrafi wymówić nazwy, szuka na Wikipedii) Imabikis. Tak się pisze, jak się czyta? Nie wiem. Wiem tylko, że gra ma niesamowity klimat, ponieważ wiarygodne źródło (kumpel w dżapanii) strasznie się nią jarał przez telefon :P

**▶ Swego czasu pisałem o Imabikisou w Grywalnej Grozie. Niestety, podobnie jak FF4, na razie nie zapowiada się aby gra ukazała się poza granicami Japonii. Pozdrów kumpla – szczęściarza.**

Jak zwykle rządzicie, bla bla bla, ale trochę mało recenzji w ostatnim numerze było. Cóż... Nie Wasza wina, kumam. Sporo ciekawych artykułów i specjałów przysłania brak recenzji :]
Pozdro
**Ozorex**

**▶ Ano niestety, ostatni miesiąc nie był specjalnie owocny w warte uwagi premiery. Możemy się pocieszać, że teraz powinno już być tylko lepiej (i jest – inFamous, Ghostbusters, UFC 2009). Zaś końcówka roku zapowiada się nawet bardziej interesująco niż zwykle.**

## DŁUGI LIST O DOJENIU

Cześć i czołem! Jestem Waszym stałym czytelnikiem od 3 lat. Tak się pochwaliłem, nie żeby było ciężko z Wami wytrzymać :)

**▶ Serdecznie witam wiernego i umiarkowanie szczerego Czytelnika.**

Nadszedł czas bym coś do Was napisał. Czymże mogę zaskoczyć osobę, która czyta stertę listów od miłosnych wyznań (no nie?) po niesprawiedliwą krytykę internetowych napinaczy?

**▶ Żadnych napinaczy, ze skrzynki pocztowej wylewa się na mnie słodki potok pochwał i uwielbienia. A od odpisywania na propozycje matrymonialne ręka mi już omdlewa.**

Chciałbym napisać o problemie/zagadnieniu, które w mojej opinii, jest zupełnie pomijane i traktowane jako coś oczywistego. Trudno się domyślić, wszakże wszelkiej maści DLC, aktualizacje, łatki pobierane z Internetu stały się częścią obecnej generacji. Czy to źle? Chciałbym zaznaczyć, że w całym liście zawieram sądy bardzo subiektywne, aczkolwiek mam nadzieję, że słuszne :)

**▶ Gwarantuję podobny poziom przynajmniej jednej z podanych przez Ciebie cech w moich odpowiedziach.**

Jestem posiadaczem Xboxa 360. Warto to nadmienić w kontekście całego przekazu (dopiero się rozgrzewam). Kluczową kwestią niewątpliwie jest również fakt, iż nie mam dostępu do Internetu w mojej konsoli. Nigdy go nie miałem, ale nie wynika to z przekonań, tylko z niemożności podłączenie Xboxa (mimo posiadanie sieci wireless w domu). W moim przypadku wrzucam tu kamyczek do ogródka Microsoftu, że konsola nie została (nawet w wersji Elite) wyposażona w antenkę Wi-Fi. Horrendalna cena (+/- 280 zł, poprawcie mnie, jeśli się mylę) skutecznie mnie odstraszyła. Szkoda, ale wtedy prawdopodobnie nie byłoby tego listu, a Ty mógłbyś zająć się milionem ciekawszych rzeczy zamiast czytać moje wypociny ;) Przejdźmy jednak do meritum, gdyż póki co nie napisałem nic konkretnego, zdaję sobie z tego sprawę, ale jak zacząłem to muszę odrobić całe trzy lata. Wracamy do tematu. Downloadable content. Określenie – morze. Kryją się pod nim wszelkie dodatki do gier dostępne do ściągnięcia z sieci. A tych w ostatnim czasie nie brakuje.

**▶ Zacierając ręce przed dalszą lekturą pozwolę sobie wtrącić, że jeden z artykułów w tym numerze, spłodzony przez niżej podpisanego, powinien Cię zainteresować.**

Absolutnie nie drażnią mnie mapy, nowe bronie, samochody, zbroje dla koni (Oblivion się kłania), czy cokolwiek innego. Gdy masz flotę (punkty), złotego live, dysk twardy czy cokolwiek więcej potrzeba – spoko. Gratuluję. Dobrej zabawy. Szczególnie w momencie, gdy dodatki skierowane są do trybów multi. Kupując je potwierdzasz, że masz dostęp do Intenetu. Sprawa się komplikuje w przypadku takim jak mój, śmiem twierdzić, że nie jestem tu wyjątkiem. O czym mowa? O DLC związanych z trybem single. Przykładem niech będzie dodatek do GTA IV – The Lost and Damned, epilog do Prince of Persia, czy też nadchodzący nowy chapter do Gears of War 2. Jest też sporo innych gier (Fallout 3, Fable 2, Oblivion) dających graczowi szansę na dłuższą zabawę z ulubioną pozycją. Bang! Co w tym złego? Absolutnie nic! Szkoda tylko, że mi, a wraz ze mną rzeszom innych amatorów gier video bez dostępu do Internetu nie będzie dane sprawdzić nowych lokacji, zakończenia scenariusza (sic!), czy nowych wariantów rozgrywki.

**▶ Przyznam, że jestem jednym z tych stetryczałych zacofańców, którzy tęsknią za czasami kiedy szło się do sklepu i po prostu kupowało grę. Nie „wersję podstawową gry", nie „licencję na korzystanie z gry", nie kod pozwalający ściągnąć grę, tylko po prostu pełnowartościowy,**

**skończony produkt, którym będę mógł bawić się i pięć minut, i pięć lat po zakupie. DLC ma sporo pożytecznych zastosowań, ale niektórzy (w tym także wymienieni przez Ciebie) producenci zdecydowanie przesadzają.**

Tylko łatwo mówić nie podając alternatyw. A tych po prostu... nie ma. Drugi strzał w kierunku Microsoftu. W momencie wprowadzenia na rynek modelu konsoli bez dysku twardego (Core, a potem Arcade) firma zablokowała sobie dostęp do wydawania gier z koniecznością instalacji na nośniku pamięci. Jednakże, mimo że bardzo boli mnie fakt, że nie będzie dane mi zagrać w oba dodatki do gier, które bardzo szanuję (tj. GTA IV i GoW) potrafię to zrozumieć. Wydawcy w każdym tego typu rozszerzeniu widzą zielone banknoty. Trudno im się dziwić. Dadzą achievementy, to łowcy tychże czym prędzej wydadzą kapuchę. Nowe mapy? Fani młócenia online zakupią. Buisness is business, niewątpliwie.

**▶ Nie ma alternatyw? A to niby dlaczego? Wystarczyłoby po prostu dać klientowi wybór metody kupna danego tytułu. Wówczas ci, którym byłoby wygodnie (czyli zapewne większość), zassaliby grę z sieci, a banda zgredów, z uberzgredem w postaci mojej skromnej osoby na czele, poczłapałaby do sklepu po pudełeczko z płytą. Kiedy producenci nie dają mi tego wyboru, zazwyczaj serdecznie dziękuję im za oferowany produkt.**

No to sobie ponarzekałem :) Ale jeszcze nie zaatakowałem. Nie martw się, nie Ciebie, ani tego szanownego magazynu ;) Kogo obrałem za cel? Wydawców. Nie wszystkich, ale sporą część. Mojego szacunku nie zaskarbili sobie ci, którzy wydawali gry o 2-3 testy za szybko. Nie jest to długi okres, ale zaskakująco ważny. Nie wątpię, że niektórzy z nich, gonieni przez terminy i fanów, wypuszczali na rynek tytuł wybrakowany mając pełną świadomość swoich poczynań. „Żyjemy w XXI wieku, każdy gracz ma dostęp do Internetu, po premierze wrzucimy patcha i wszystko będzie śmigać. Będzie dało się zapisać postęp, nie będzie critical error co 5 minut i wrzucimy poziom trudności inny niż uberłatwy. Właściwie kolejną grę wydajmy na płycie tylko w połowie, bo i tak za nim Gracze ją przejdą to zrobi się patcha. Albo lepiej. Wrzucimy drugą połowę jako DLC. Tajne zakończenie, zagubiony rozdział, czy coś w ten deseń". Rzecz jasna, że grubo (czy aby na pewno?) przesadziłem. Ale widzisz sam fakt i mam nadzieję, że czujesz klimat w jakim żyję? ;)

**▶ Oj czuję, bo dzielę go z Tobą. A kiedy parę lat temu mówiłem, że podpięcie konsol na stałe do sieci i usługi z tym związane doprowadzą do nadużyć ze strony producentów, to znajomi pukali się w czoło.**

Jeszcze nie budzę się o 4 w nocy spocony, że niedługo wydawcy porzucą w całości pomysł wydawania gier w standardowej dystrybucji, a ja pozostanę odcięty od mojego hobby. Ale kto wie co czeka nas wraz z następną generacją? Na razie irytuje mnie fakt wrzucania poprawek do sieci po tym jak produkt trafił na sklepowe półki, a ja zapłaciłem za niego grube pieniądze. W naszym kraju miłość do gier video niewątpliwie pochłania niebagatelne kwoty. Jako, że nie rzuciłem jeszcze żadnego przykładu, podam dwa, które znam z autopsji. Midnight Club Los Angeles, gra szanowanego (także przeze mnie) studia Rockstar okazała się być naprawdę wymagająca. Szkoda, że nie odkrył tego ktoś podczas beta testów. Ale Rockstar zna się na businessie i wie, że klient musi być zadowolony, żeby kasa się zgadzała. Co się dzieje? W sieci ląduje łatka ułatwiająca życie. A co robię ja? Dalej młócę grę bez łatki, zagryzając wargi i próbując przejechać po raz kolejny ten sam wyścig. Podobnie sprawa ma się na przykład w grze (dość wiekowej, ale niech służy za przykład) Need For Speed: Carbon. Przez długi czas achievement za uzyskanie 100% postępu w trybie kariery był zglitchowany. Nie muszę chyba mówić co się dzieje i jaka jest moja reakcja.

Masz już prawdopodobnie dość, lecz uwierz, że nie chciałem Cię, aż tak wymęczyć :) Czasem po prostu tak wychodzi. Z drugiej strony, nikt nie mówił, że będzie łatwo i przyjemnie. To tyle jeśli chodzi o moje refleksje na temat tak zwanego „grania 2.0", czyli z pełnym dostępem do sieci. Wiem, że obecnie część developerów traktuje gry jako multi + single player, a nie na odwrót. Cóż, takie czasy. Jednakże nic nie zezwala im na dopuszczenie do sprzedaży gry niedopracowanej, niedorobionej z nastawieniem na późniejsze aktualizacje. Multi? Proszę bardzo. Mam nadzieję, że nie jestem wymierającym gatunkiem, który gra bez dostępu do sieci, a mimo to gry dostarczają mu mnóstwa rozrywki. Kojarzę, że w jednym z Finisherów Grabarz (szacunek ze styl i klasę) poruszył podobny temat. W pamięć zapadło mi jedno stwierdzenie, iż wszystkie patche, aktualizacje powoli zmieniają definicję grania na konsoli, a coraz bardziej sprowadzają nas one w stronę komputerów stacjonarnych. Jak dotychczas brzmiała owa definicja? Płyta do czytnika, pad do ręki, siad na kanapę i czerpanie przyjemności z grania bez stresu (na przykład o działanie sterowników do kart graficznych) w ulubione pozycje. Proste, łatwe i przyjemne. Mam nadzieję (i życzę tego wszystkim Graczom), że właśnie takie motto przyświeca im w pokonywaniu gier na wyższych poziomach trudności, klepania irytujących bossów czy posyłania do piachu kolejnych setek przeciwników. Gdy idea ta zostaje zatracona, granie na konsoli nie smakuje tak samo.
Pozdrowienia,
**Shipus**

**▶ Pozdrawiam również i dziękuję za długaśny (widać że wylały się z Ciebie te trzy lata niepisania), ale rzeczowy i logiczny list. Co do Twoich wątpliwości odnośnie przynależności do wymierającego gatunku – możesz dopisać jeszcze przynajmniej jednego osobnika. Także nie mam na co dzień konsoli podpiętej do netu, przede wszystkim dlatego, że nie jest mi to potrzebne. Nie zwykłem kupować DLC, a gry lubię nabywać w tradycyjnej formie, wchodząc w interakcję z patrzącym spode łba, czy aby czegoś nie wynoszę ze sklepu, sprzedawcą. Nie jestem też wielkim fanem multi, z kilku powodów, których nie będę w tej chwili wymieniał z braku miejsca, a także troski o padających z nudów czytelników.**

PS: Tu miejsce na standardową podbitkę. Graty za tworzenie pisma na poziomie. Pozostaje mi życzyć Wam, abyście cały czas się rozwijali i pruli do przodu. Pamiętajcie, że kto się nie rozwija, ten się cofa :) Szacunek.

**▶ Dzięki jak zwykle. Staramy się.**

PS2: Skierowane do osoby czytającej moje słowa. Dzięki za poświęcony czas, mam nadzieję, że chociaż chwilę Cię zainteresowałem i docenisz moją chęć zwrócenia uwagi na problem, który dotyczy cały czas sporej ilość grającej braci. Moje aspiracje nie sięgają publikacji w Neo Plus, wystarczy mi duma z tego, że napisałem pierwszy list do gazety. Było nawet fajnie i przyjemnie :) Bardzo byłbym wdzięczny i docenię Twój trud, gdy odpiszesz mi na tego maila. Choćby słowami, że nie dałeś rady przejść połowy moich wypocin i żebym więcej nie pisal, bo dostajesz torsji ;) Jeszcze raz pozdrawiam.

**▶ Daj spokój, chłopie. Napisałeś ciekawy i przemyślany list. Nie musisz się usprawiedliwiać i profilaktycznie chować za fotelem, bo nie gryzę i z chęcią publikuję. A pisząc o aspiracjach, mam nadzieję, że masz na myśli raczej to, że omijają one szerokim łukiem publikację listu w jakimkolwiek magazynie i pną się ku szczytniejszym i wyższym celom. Do przeczytania.**

## ZEMSTA BIAŁO – CZERWONYCH

Dawno do Was nie pisałem (btw, dzięki za wystawienie mojego listu), ale coś mną dziś wstrząsnęło na tyle, że aż przycupnąłem przy laptopie. Zacznę od tego, że jestem człowiekiem otwartym, tolerancyjnym i rzadko kiedy mną coś wstrząsa... Śmieszą mnie wojny fanboyów, nie przeszkadza mi nawet scena krwawiącej z odbytnicy Matki Boskiej w South Parku. Ale wszystko ma swoje granice! (i tu przechodzę do sedna) Nowy Bioniczny Komandos wzbudził we mnie mieszane uczucia, ale co by się nie rozciągać zbytnio, gdy już przyzwyczaiłem się do huśtania na mojej bionicznej łapie i w końcu pojawił się jakiś ciekawy zwrot akcji, coś zauważyłem... Czarny charakter wygląda jak... nieco nadgryziony zębem czasu Adolf bez wąsika... Co on tam na tym lichym (jak na epokę RE5 ;P) bicepsie ma zamiast swastyki? Aż se prawie przeklnę (za co z góry przepraszam), KURNA! To przecież nasz polski orzełek!

Bionic Commando z NESa wersja USA...

...i japońska. Tak, przeciwnikami byli naziści.

**▶ Serio? Jeszcze nie miałem okazji sprawdzić nowych przygód pana z dźwigiem zamiast ramienia, ale w poprzednich częściach przypominało to raczej czachę ze skrzydełkami. Za to w japońskiej wersji były swastyki, tylko kto z nas grał w japońską wersję gry z NESa? Możemy za to spróbować popatrzeć na sprawę optymistycznie: Tyle w historii naszego kraju przypadków kiedy dostawaliśmy w rzyć od wszelkiego rodzaju złych tyranów ze Wschodu czy Zachodu, a tu proszę – doczekaliśmy się własnego, choćby wirtualnego. Drżyjcie narody.**

Nigdy nie myślałem o sobie jako o zagorzałym patriocie, ale to jest już przesada! Mało, że nas reprezentuje stado kaczorów (w tym dwa mniej udane niż inne), a połowa Ziemi widzi w nas państwo trzeciego świata, to jeszcze teraz nasze godło będzie kojarzyć się z... Jak on miał? Z zaistniałą sytuacją wnoszę o petycje. Zażądajmy darmowego (podkreślmy kluczowe słowo DARMOWEGO) patcha na PSN i XLive, który to patch zmieni symbol z orzełka na... siedmiolistną koniczynę ;)
Pozdrawiam redakcję! ;)
**NiziN**

**▶ Albo liść klonowy. Blame Canada!**
**I tym hurrapatriotycznym akcentem dziś się pożegnamy. Trzymajcie formę, ćwiczcie palce i piszcie! Pozdrawiam i do przeczytania za miesiąc. ■**

Rob & Robby

# O SUTKU EDYTY G., RATLERKU ALBINOSIE I PORZĄDKACH W SZUFLADACH

**Nie ma to jak dobry serwis plotkarski. Każda branża ma swoje plotki. I ludzie chcą o nich czytać...**

Właściwie to nie wiadomo do końca dlaczego, nikt tego nie zbadał, ale każdy ma na to jakąś swoją teorię. Im bardziej nowatorską, tym lepiej. Ci, którzy celują w teoriach najciekawszych, zostają dziennikarzami, hehe... Oglądanie codziennej dawki wiadomości, czytanie plotkarskich newsów, sprawdzanie kto kogo trzymał w piwnicy, a z kim sypia Tiger Michalczewski jest kluczową dla życia wiadomością, o czym każdy wie i stara się nie przegapić. Analogicznie rzecz ma się z newsami konsolowymi. Jeśli idę w squad ziomków zajmujących się grami, koszę codzienną porcję newsów dotyczących ulubionego tytułu, albo w ogóle tego, co się dzieje na świecie. Żeby błysnąć mózgowcem wśród kumpli (laski raczej nie docenią, jak powiem, że widziałem na własne oczy demo BioShocka 2). Proste przecież. Wiedzą o tym producenci newsów i odpowiednie newsy produkują. Sieć roi się od newsów w codziennej dawce, które mówią, że coś wyjdzie, coś zcancelowano, ktoś gdzieś się przeniósł, a ktoś inny się wypiął na projekt. Żelaznym elementem dobrego newsa jest też komentarz. Wiecie – newsów trzeba ogolić codziennie masę, żeby się w dyskusji z chłopakami przebić, i w większości przypadków nie ma czasu na przemyślenia. Toteż dobry autor newsowy to taki, który oprócz newsa dopisze jeszcze co trzeba o tym myśleć. Na przykład: „Projekt X odwołany. Nadchodzi era tanich tytułów.". Albo: „Wreszcie bariera joypad-RTS została przełamana za pomocą sterowania głosowego. Odkryto żyłę złota i każdy z wadą wymowy ma przesr...". Czaicie zapewne o co chodzi. Dobra informacja w dziennikarstwie jest jak pieczywo. Dobra jest, jeśli ciepła. I szybko czerstwieje. Jak wobec tego mają się zachować w tym konkretnym kontekście twórcy magazynów? Miesięczników? Jak tu sobie poradzić? Bo po co w końcu się kupuje magazyny?

Ano właśnie. Niedawno na popularnym serwisie plotkarskim wyczytałem, że Michael Jackson ma raka. A dwa dni później, ten sam serwis dopisał, że Michael Jackson jednak nie ma raka. Tadaaa! I luz. Czyste sumienie, wszystko w porządku. Na takiej zasadzie można codziennie zapisywać nieograniczoną liczbę stron. Różnica między dziennikarstwem newsowym, a reporterskim – magazynowym jest tu dość widoczna. Dziennikarstwo newsowe funkcjonuje mniej więcej tak. Idę przez park i nagle w krzakach widzę coś różowego. Jako dziennikarz newsowy siadam tam, gdzie stoję, odpalam laptopa i smażę na serwis: „W parku jest sutek Edyty Górniak!!!!", a następnie opisuję jak to szedłem, opisuję co wystaje z krzaków i opisuję pokrótce fakty z życia Edyty G. (np. to, że lubi chodzić po parkach), które mają sprawić, że moje domniemanie będzie bardziej wiarygodne. Oczywiście dłuższe siedzenie na żwirku ścieżki parkowej może ujawnić, że wyjdzie stamtąd ratlerek albinos, a domniemany sutek okaże się jego lśniącym... noskiem na przykład. Więc ja znowu do laptopa i piszę... Myślicie pewnie, że napiszę, że to jednak nie sutek? Otóż piszę: „Ratlerki albinosy mają noski przypominające do złudzenia sutki Edyty G." Fajny tytuł, co? I tak w kółko. Dziennikarstwo magazynowe i reporterskie nie dopuszcza takich opcji. Widząc coś różowego w krzakach muszę tam wejść, dać się pogryźć, pobrać próbkę śliny, poszukać właściciela, którego dopytam o rodowód i może się wtedy okazać z czym tak naprawdę miałem do czynienia. Może się okazać na przykład, że to zła Doda R., zamieniła, za pomocą klątwy kabalistycznej niejakiej Kayah, Edytę w ratlerkę albinoskę, co jest znacznie chyba ciekawszą sprawą, niż od takie sobie domniemanie newsowe. Więcej roboty, która czasem popłaca, bo mały wątek prowadzi do wielkiej sprawy, a czasem nie. Magazyny kupuje się po to, żeby sobie nie śmiecić w głowie. Żeby, kiedy ktoś nam powie bździocha o branży, wiedzieć głębiej, wiedzieć o co go spytać, by dotrzeć do pustostanu w jego czaszce. Dziennikarze magazynowi są jak psy gończe. Docierają do tego, co pewne. „Gra chyba da się skończyć w 8 godzin", to nie jest zdanie z magazynu.

Mieliśmy w naszym polskim growym światku jakiś czas temu sytuację, w której serwis newsowy starł się z jednym z przedstawicieli dużego forum na temat tego czy coś jest racją, czy nie. Z radością obserwowałem śledztwo dziennikarskie, felietony, artykuły, usuwanie wątków na forum w środku nocy, poprawki, ustalenia, wideokonferencje zgrane na serwisach o grach. Zatrzęsło się nie tylko z powodu tego, że news był nośnym tematem do rozdmuchania, ale też dlatego, że można sobie było poćwiczyć różne formy dziennikarskie za darmo. Ciężko tropić źródła afer w USA, bo to daleko. Nasze lokalne konflikty mają tę rodzynkę, że śmiało można wsiąść w autobek i pojechać do zainteresowanego, żeby rozjaśnić i zrobić z tego fajny materiał. Poszukać głębszych przyczyn, ciekawostek logicznych (jak to, że pracując w niezależnym serwisie o grach, można tłumaczyć informacje prasowe dystrybutora gier na jego zlecenie, brać za to kasę, ale z nich wcale nie korzystać). Jedno goni drugie. Ten właśnie przykład skłonił mnie do dwóch refleksji. Liczba ciekawostek, jaka wypłynęła przez tę jedną historię, pokazuje, że polski światek dziennikarsko-dystrybutorski nadaje się idealnie do trzepania kasy. Serwis GrowyPudelek, albo GroLanser ma możliwość eksplodowania newsami o powiązaniach, romansach, moralnych wpadkach na niebotyczną skalę. Powoli biznes gier staje się pełen celebrytów ważnych dla swojego światka i tylko patrzeć jak ktoś to wykorzysta, żeby zarobić: kto komu za dobrą recenzję, a kto komu za pierwszeństwo recenzowania. Niech tylko dorośnie większa liczba odbiorców. A może już dorosła?

Po drugie, serwis newsów codziennych mógł się rąbnąć ile razy chciał. Fakt, że się nie rąbnął, świadczy wyłącznie na Ich profesjonalną korzyść. Ale dziennikarstwo newsowe ma ciche przyzwolenie na delikatne omsknięcia pióra. Co innego, gdyby ktoś zrobił w dziale „dossier" kilkadziesiąt stron śledztwa. Wtedy mu się już nie wybacza. Piszę do Was, żebyście nie mieli pretensji do dziennikarzy newsowych, że się mylą. Bo taka bułeczka naprawdę szybko stygnie, czasem nie ma czasu sprawdzić tak, jak by się chciało. Piszę do dziennikarzy, bo jedni wolą taki typ dziennikarstwa, a inni inny (są bardziej jak gończe psy, a nie jak wiewiórki z ADHD), więc niech jasno deklarują przynależność artykułów. Dodają na przykład: „To na razie informacje z zaufanej, ale drugiej ręki. Będziemy sprawdzać." I piszę też do wszystkich, którzy uznają to za stosowne, żeby posprzątali w szufladach. //Grabarz

**DOBRA INFORMACJA W DZIENNIKARSTWIE JEST JAK PIECZYWO. DOBRA JEST, JEŚLI CIEPŁA. I SZYBKO CZERSTWIEJE. JAK WOBEC TEGO MAJĄ SIĘ ZACHOWAĆ W TYM KONKRETNYM KONTEKŚCIE TWÓRCY MAGAZYNÓW? MIESIĘCZNIKÓW?**

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

# Zawsze precyzyjnie do celu

## Oszczędzaj czas, oszczędzaj paliwo...

- Wyświetlacz - GPS070 3,5" oraz GPS430 4,3" LCD TFT, dotykowy, antyodblaskowy
- MapaMap 6.0 Polski - 1260 planów miast i miejscowości z nazwami ulic i numerami budynków
- Mobilne centrum rozrywki: filmy, muzyka oraz zdjęcia
- Odbiornik GPS SiRF Star III
- Procesor 396 MHz
- Czytnik kart SD/MMC
- Technologia Finger Friendly

www.eMANTA.com

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

16+
www.pegi.info

If you can
GET AWAY
WITH
ANYTHING

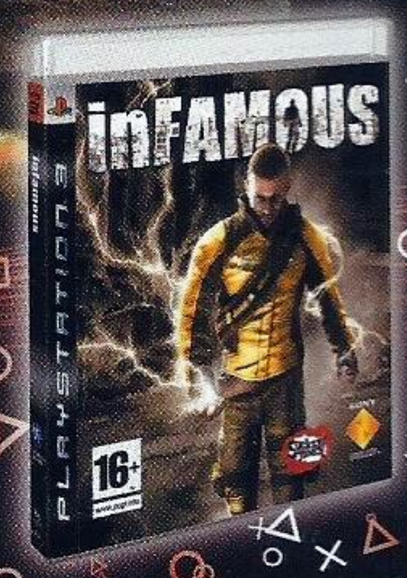
Where do you draw the line?*

*Jeśli możesz uniknąć jakichkolwiek konsekwencji - gdzie wyznaczysz granicę?

**BYCIE BOHATEREM TO WYBÓR**

Ściągnij darmowe demo z PlayStation Store.

**GRA W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ**




PLAYSTATION 3